VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

October 30, 1994 No.128



平成6年10月30日発行(毎月2回15日、30日発行)
第9巻第24号通巻第128号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

まだ見ぬ強豪登場! 突如現れたニューゲームの正体は!?

真サムライスピリッツ
バーチャファイター2
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
豪血寺一族2
ダライアス外伝

見たぞ究極技! ツープラトン大攻略でトドメだ!!

ヴァンパイア
ガンバード
痛快GANGAN行進曲
疾風魔法大作戦/カイザーナックル
雷電DX/WING WAR
ソニックウイングス2
デザートタンク/バーチャファイター
対戦ぱずるだま/リッジレーサー2
DAYTONA USA
機動戦士ガンダム EX-REVUE
イチダントアール

ニューゲームジャンクル
パワードギア/スーパーリアル麻雀PV
ブレイジングトルネード
バーチャコップ/ずんずん教の野望

天獅子悦也先生執筆巨編
龍虎の拳2
コミック 第4回

1994
10.30
毎月15日・30日発売
500yen


TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
コードネーム：
タツノオトシゴ
VERMILION CORONATUS
コードネーム：
カガミダイ
DEADLY CRESCENT
コードネーム：
オウギ
ベンテンウオ
FOLDING FAN
地上、水上、小惑星帯、コロニー、
荒野、砂漠、海底……神出鬼没の恐るべきボスキャラ。
さあ、究極の兵器"ブラックホールボンバー"を装備した
シルバーホークを操り奴らを倒せ！
BUBBLE SYMPHONY™
バブル シンフォニー
あのバブルボブルが、
さらに可愛く
おもしろく生まれ変わった。
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
タイトーの
おなじみ
人気キャラも
飛びだすよ


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
いま、新たなる戦いのときを迎える。
伝説の"ダライアス"が、さらにスケールアップして還ってきた。
DARIUS™
外伝
GAIDEN
●2P同時プレイ・途中参加可能。●凝りに凝ったボスキャラは全20体。
●迫力のサイドビューシューティング。●全7ステージ28ゾーン。
コードネーム：
マンボウ
CDIOUS TRIDENT
TO START
コードネーム：
イソギンチャク
ELECTRIC FAN
コードネーム：
ピラニア
FATTY GLUTTON
TO START
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 C TAITO CORP. 1994
※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

こんなに早くていいのか!?AMショー緊急リポート!

真 SAMURAI SPIRITS

覇王丸地獄変

発売が待ち遠しい真サムライスピリッツ。今回は9月21～23日に開催されたアミューズメントマシンショーで出展されていたバージョンをプレイしてみた上で、各キャラの変更点および使い勝手などを簡単にまとめてみたぞ!

※今回の記事作成において、参考にしたのはあくまでもAMショー出展バージョンであり、製品版とは異なる場合があります。ご了承ください。

ここが変わった! 覇王丸

今まで、使えないと言われ続けてきた弧月斬だが、今回では立派に対空技としてその威力を発揮しているぞ。

強くなったといっても、攻撃力が強くなったのではなく、攻撃判定が横と上方に強くなったと認識してほしい。

前回では、相手に刀を出されて一方的に負けるなんてこともあったが、〝真〟では相打ちになることはあっても負けることはまずない。

地上で出すと2回ヒットするようになっていて、立ち大、中斬り→弧月斬で3ヒットになる。

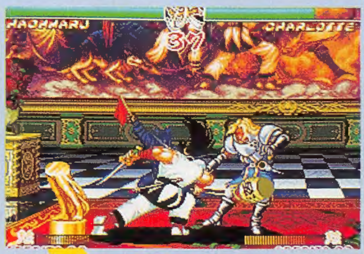
旋風裂斬は相変わらず出るのが遅い。変わったところといえばグラフィック面ぐらいだろう。小、中、大で移動速度が違う。

ここで覇王丸残念賞授賞式。ジャンプ大斬り→立ち大斬りが異様に入りにくくなってしまった。中斬りなら斬れるのだが…。

前回使用頻度の高かった対空技、立ち大キックが弱くなったのも残念だ。



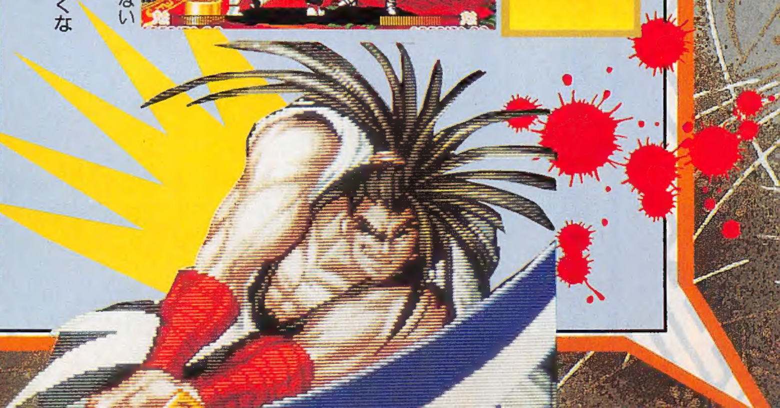
バッサバッサと斬れりゃあね。



瓶が割れたら酒がもったいないぞ、覇王丸。



中斬りは、従来通り立ち技の中心となりそうだ。







ここが変わった！
橘右京

真サムライになっても、右京の代表的な必殺技はすべて残っている。そのほか2つほど新必殺技（うち一つは「？」と思うものだが…）が追加されているが、今回は通常技について触れてみよう。

基本的にほとんど変化はないが、しゃがみ小斬りの振りが少々遅くなっている。ただその分、前作よりも判定が強くなったようだ。

しゃがみ小キックは相変わらず連打が効く（立ちガードはもちろん不可）。

立ちのキックはすべてスライディングとなっており、小、中は前作よりも少し前進距離が短くなっていた。大のみ、相手をダウンさせることができる。

最後に必殺技について、一つ補足を。旧サムライでできた、右京究極奥義「バックダッシュつばめ返し」は真サムライでも健在だ。今からサムスピで復習しておくというのも、ちょっとした妙案かもしれないね。

右京究極対空、しゃがみ大キックは健在。中キックも強いぞ。



グラフィックが変わったつばめ返し。今回も期待します!!



秘剣ささめゆき。今度はガリガリ削れるとウレシイな。

ここが変わった！
柳生十兵衛

柳生新陰流・改の使い手で、2本の刀を巧みに操る十兵衛。前作でお世話になった3種類の必殺技はもちろん健在だ。

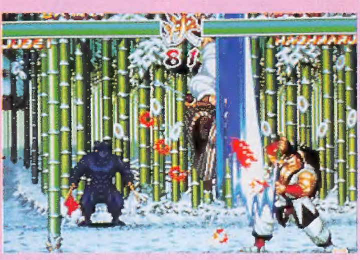
出るまでが速いうえに地を這うので非常に便利だった喝咄水月刀は基本的な部分は変わっていない。もちろん撃ったあとの隙の大きさも相変わらずだ。しかも通常技のスピードが格段に落ちているため、キャンセル水月刀や通常技空振りキャンセル水月刀の使い勝手が悪くなっている。

八相発破はグラフィックが大幅に変更されている。また小・中・大によって出ている時間が違っている。小は長時間にわたって剣を振り（突き）続け、大ならすぐに剣を振るのを止める。

二ツ角羅刀・改も小・中・大で走る距離が変わる。小なら画面の端〜端すらも届かないほどすぐ止まるのでダッシュの代わりに小二ツ角羅刀で目の前で近づくという使い方もある。大なら前作のように地上で数回当たって高く舞い上がるぞ。



十兵衛の跳び込みは相変わらず強い。空から地から攻めろ。



二ツ角羅刀・改は小・中／大をきっちり使い分けよう。

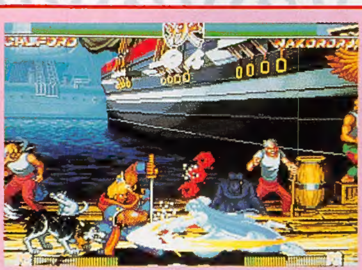




すいげっとぉーっ!!この距離ならかわせまい！



ここが変わった！ ナコルル



ガードされると反撃を受けるようになった「アンヌムツベ」。

今なお絶大な人気を誇るサムライ界の顔・ナコルル。彼女が「真サムライスピリッツ」でどのような変化を遂げているのかリポートしてみたい。

まずアクション関係だが、歩き方やバックの仕方、技を出すしぐさなどが、多少オーバーリアクション（気味）に。

それに合わせてか（？）ナコルルのメイン必殺技「アンヌムツベ」の硬直時間が長くなってしまい、ガードされると確実に反撃を受けるようになってしまった。

また、奥の手（本当はこちらがメインだが）のママハハを使った必殺技「ヤトロポック」が、威力が増した代わりに当たったあと相手から離れる（距離が空いてしまう）ようになり「アンヌムツベ」などへの連続技に使えなくなったばかりか、着地時に屈伸するモーションが入り、スキなく投げ、攻撃にいくことが困難になった。

これは、新しい戦法を考案しなくてはキツイかも…？



通常技・投げなどは判定・スキの有無に多少の変化あり。



基本的な技はそれほど変化していないようだ。

ここが変わった！ シャルロット



さてさて、真サムライスピリッツになって、さらにパワーアップしたシャルロット。どのへんが変わったのか、少しながら書いてみよう。

まず通常技では、立ち小、中斬りが早くなった。前作でも十分に強かったが、今回はいっそうパワーアップ。得意のチクチク攻めは、もう言うことなし。

逆に立ち大キックが対空技としては使いにくくなり、中足払いでは相手を転ばすことができなくなってしまったぞ。ちょっと残念。



「とうっ！」と今回も投げちゃいます♡

必殺技では、パワーグラデーションの落下位置が後ろに退くようになったので、当て方を考えれば、ガードされても安心だぞ。

新必殺技の飛び道具は、かなり使えるのだ。小で出すと飛距離が短く、目の前で消えてしまい、大で出せば画面端まで飛んでいくぞ。

しかし、大で出すとスキが大きいので、近距離では小がメインになるだろう。



これがその飛び道具だ―この技が対戦のキーになるかも…。



スプラッシュファーントは、前作同様隙が大きいのだ。トホホ。

AMショー
緊急リポート

真サムライスピリッツ





安定してます、火炎曲舞。AMショーでは削れなかったけど…。



強化面ばかりがめだつ跳尾獅子。メイン技だけに気になる。

ここが変わった! 千両狂死郎

狂死郎は真サムライスピリッツになって必殺技の性能がかなり変わっている。

前作で猛威をふるった血煙曲輪は出ている時間が短くなった。頂上付近で出すと着地前に攻撃判定が消えてしまう。その代わりといっては何だが地上の相手にブスリと刺さると3HITになっていた。

回転曲舞も大きく変わった。出かかりの判定が横に広がり、中や大でも地上HITするようになった。地上HITすれば、小でも相手は転ぶようになっている。軌道も降りるときは放物線を描くように変わった。

さらに風裂扇は当たると転ぶようになったぞ。

跳尾獅子は技が出るまでが早くなり、攻撃判定も長く残るようになった。

必殺技の変更点を見てみると、前作のうまい狂死郎使いっぽい使い方が求められそうだ。お子様狂死郎はガクッと減るんじゃないかなぁ?いわゆるテクニシャンに成長した真・狂死郎に期待大だ。



基本技の操作感覚はあまり変わらない。

ここが変わった! 王虎

サムスピの旧キャラの中で一番変化したキャラ、王虎。なんといっても武器を刀から石柱に変えちゃったからね。

とにかく、武器を使った通常技は全部変わってしまったぞ。あの恐怖の大斬りはなくなったが、今回の大石柱攻撃も決して甘く見てはいけない。体を前に出して攻撃するので、画面半分近くまで届くのだ。

また、ジャンプ攻撃や、しゃがみ攻撃などにもリーチのある技が多くなったので、実は前作よりも強くなっているかもしれないぞ。

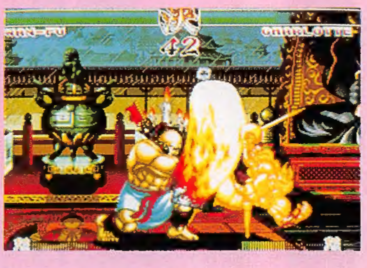
必殺技では、気功爆転法が大きく変化した。前作では、大で出すと相手の後ろに着地するように跳んだが、今回は少し前に出るだけで、前作のような戦法は取れないぞ。

対空の必殺技は出るのが早く、前作よりは使いやすい。

石柱を回す新必殺技は、近距離で当てることができれば、連続でHITし強力だぞ。しかし、ガードされると反撃を受けてしまうのだ。



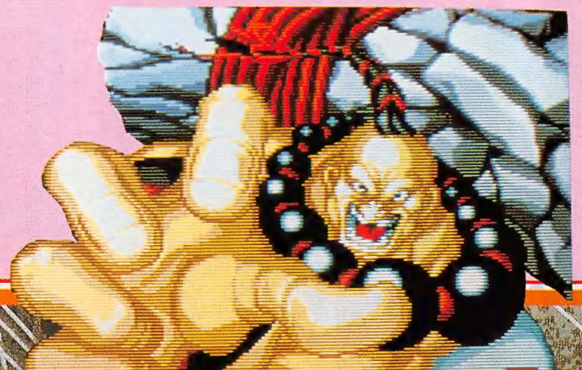
意外と強力な新必殺技。



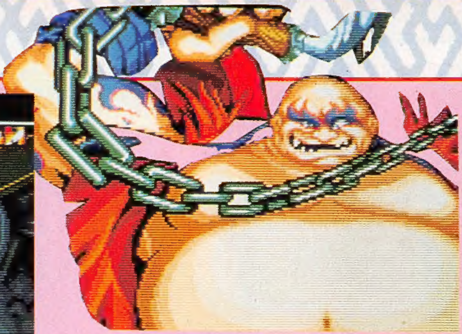
この必殺技は対空技として強力だぞ。



これが大斬りなのだー!







ここが変わった！

アースクェイク

前作で一番の強みであった「相手に投げられない」という利点は、今回なくなった。体重が軽くなったようには見えないが、ガンガン投げられてしまうのだ。

これだけでも戦術に大幅な転換が迫られるわけだが、基本技の変化も驚愕モノだ。

アースクェイクで最大の威力とリーチを誇った黄金技、しゃがみ大斬りのリーチが短くなったのだ。おかげで前作で安定して2発入ったこの技も、「真」では1発しかほとんど決まらず少々悲しい。

しかし、大攻撃の中でも立ち大斬りだけは前作同様強いので、これを有効使用したい。

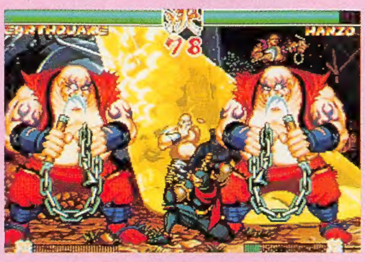
また、必殺技はどれも技の出かかりが弱く使いづらい。先読み、もしくは相手の起き上がりに重ねて使うのが有効だろう。下手をするとガード後に返されてしまうぞ。

あまりに変更点がありすぎて、すっかり別人になったアースクェイク。俊敏でトリッキーな彼を、新たな気持ちで楽しむべし！

今回は手数が勝負！



ファットチェーンソーはスキの固まり…。う〜ん。



巨体の分身は相手を一瞬ビビらせる威圧感があるぞ。

ここが変わった！

不知火幻庵

まず通常技から見てみると、ほとんどの技が前作と変わっていない。リーチの長い爪は相変わらず健在である。コレは非常にうれしい。

あえて変更点を挙げるなら、前作でフェイント(大道芸？)として使えた、遠間での立ち大斬り→残像キャンセル→必殺技ができなくなった。

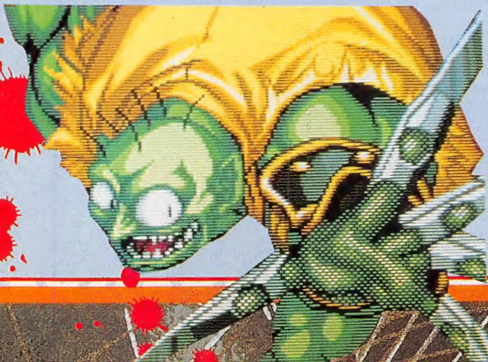
通常技はほとんど変わっていないが、新たな必殺技を使えるようになっている。写真を見てもらえばわかるだろうが、なにやら幻庵が脱皮している。実はこの技は前作で半蔵が使っていた「うつせみ地斬」と同じような技のようだ。

相手の攻撃をくらうと体がムズムズ動いて、新たな幻庵が肉転突きをしながら跳ね上がり、放物線を描きながら落ちてくる。

しかもこの肉転突きをしているときの判定はなかなか強いので、この技はぜひとも使いこなしたい。



この爪の攻撃、これぞ幻庵って感じだね。





新必殺技だ。ここから上に昇っていく。



もちろん今まで使えた必殺技も健在。

ここが変わった！ ガルフォード



ってはいるが、その代わりを十分補って必殺技系（必殺対空とはいわない）が進歩し、ガルフォードの位置を高めている。

まず、ダッシュストライクヘッズは斜めに跳んでいくようになったため、相手を端に追い詰めやすい形になっている。心なしか、前作よりも吸い込みやすくなっている気も…。

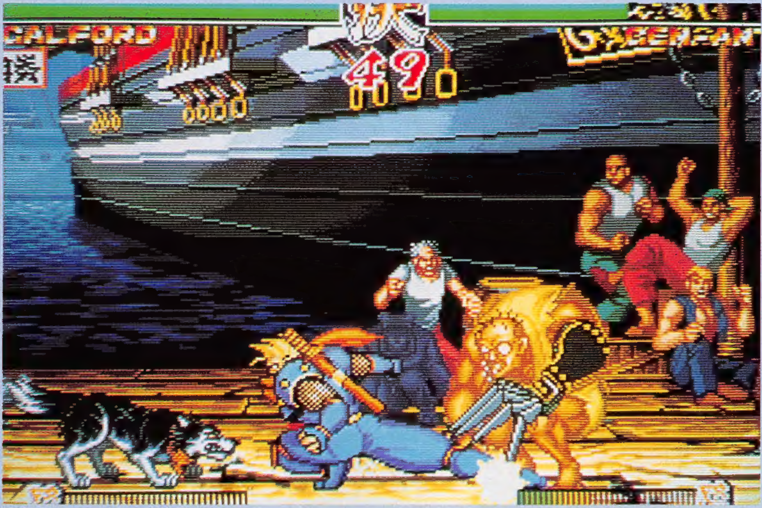
リア・レプリカアタックも攻撃後遠くに跳ねることがあり（近くに落ちる場合もあり）反撃を受けにくくなっているようだ。

しかしーガルフォードの真価は新必殺技にある。この続報は刮目して待てー

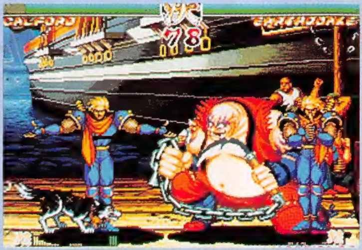


現時点では、ガルフォードは確実にパワーアップしたキャラクターの1人である、といえる。それも頂点近くと思われるほどの位置まで…。

立ち大蹴りが相打ちになりやすくなっていたり、しゃがみ大斬りがまったく対空に使えなくなっていたりと、基本技対空などはちょいと弱くなっている。パピィもすばらしい進化を遂げている。



正義のためにオレ達は闘う！



シャドーコピーが2分身に。修行をサボッたか、ガルフォード。

ここが変わった！ 服部半蔵



大足払いが長くなり対空の近立ち大キックが遅くなった。



忍法爆炎龍。地響きをたてながら飛んでいく。



ガルフォードとの勝負はいかに。

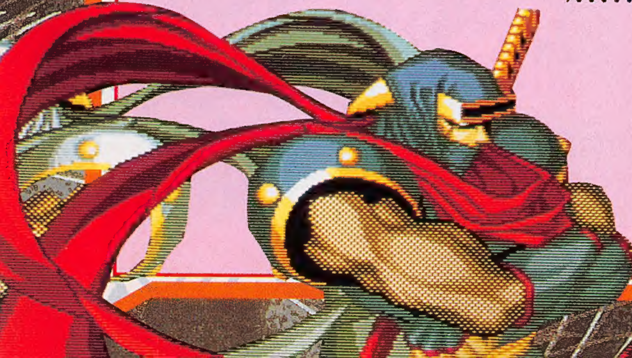
そのシブさで固定ファンを多く持っていた服部半蔵。

前作では苦戦を強いられた忍者軍団だが「真サムライスピリッツ」では、数々のマイナーチェンジで確実なパワーアップが図られている。

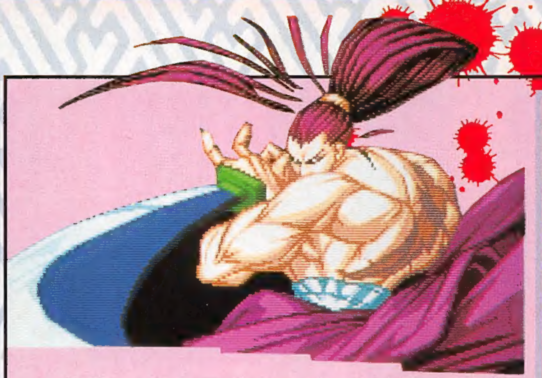
まずは忍法影分身の高性能化。分身の数は2体へと減ってしまったが、すぐ動けるようになったり、完全に2分の1の確率で相手をだませたりと、使っていて気分がいい。

次に忍法うつせみの術。自分から消える天舞のほうは、相手の頭上のかなり低い高度から落下してくるので、見てから反応されることが少なくなった。また、くらってから消える地斬は、なんと消えた次の瞬間には地面から上半身だけが出て、相手の足元を斬り裂くのだ(立ちガード不可)。

逆に少し悲しいのが飛び道具。烈風手裏剣が空中専用の技（疾風拳のような感じ）になってしまった。その分、忍法爆炎龍が使いやすくなるといいが…。



どんなキャラか!? 牙神幻十郎



覇王丸と同門でありながら宿敵でもある幻十郎。

したがって、移動スピードやジャンプ力はほぼ覇王丸と同じであると思ってもらって構わない。いわゆる、スタンダードなキャラといえるだろう。

幻十郎の特徴は、鋭い攻めにある。覇王丸並みの通常斬りの強さと、中間距離からの三連殺は、相手にとって脅威となることまちがいなしだろう。

三連殺は、猪、鹿、蝶と3連続で斬り込んでいく必殺技だ。

入力するときのボタンによって、前進する距離が変化するので、相手との間合いを考えて使おう。

この三連殺の使い方の応用で、相手と近距離で大斬りボタンで出して裏に回り、裏から2発、3発と斬り込んでいくといったこともできるぞ。

一方、桐覇　光翼刃は使い所が難しい。空振りしないようにうまく使おう。



こうなっちゃうと後が大変。



工夫次第で使い方いろいろ。三連殺。



ダッシュから光翼刃にいくか、通常斬りにするか?

どんなキャラか!? チャムチャム



通常の中斬り。しゃがみ攻撃関係にリーチのある技が多い。



非常に射程の長いブーメラン投げ。前方・斜め上の2種類あり。



パクパク・ガブルは今のところ命令→攻撃までが長すぎる。

「真サムライスピリッツ」の新キャラ4人の中で、ただ1人〝斬り合い〟とは無縁に思える平和なキャラクター、それがチャムチャムだ。

タンジルストーンという家宝の玉を勝手に持ち出し、あろうことかそれを闇の者に盗まれてしまい、取り戻す旅に出る…という、なんとも気の抜けるバックストーリーを持つが、気が（力かな?）抜けるのはそれだけじゃないぞ。

実際に動き回っているチャムチャムは、闘いに勝利するたびに兄のタムタムばりに両手をかざしたポーズを取るのだが、このときの動きと声が可愛い過ぎて緊張感が一気に抜け落ちてしまう。

そんな平和なチャムチャムが繰り出す技は、やはりリーチの短い通常技ばかり。大斬りや必殺技などは、すべてブーメランを飛ばす、パクパク（子分のおさる）に攻撃させるなど射程の長いものだが、少しスキが大きいように思える。ただし、体の判定が小さい分、攻撃はくらいにくいぞ。



AMショー緊急リポート 真サムライスピリッツ



どんなキャラ?! 花諷院和狆

覇王丸、幻十郎の師匠である花諷院和狆。しかし、剣は持っておらず、錫杖で闘う。普通の侍とは違って、振りの鋭さとリーチで勝負するタイプではない。

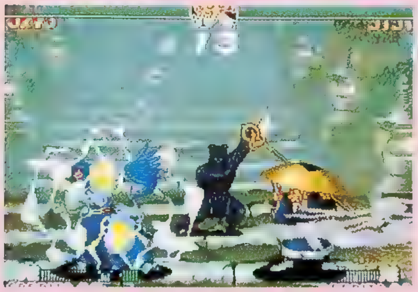
一番の特徴は、見ての通り体型が小さく、一部の技を除いてリーチが短いことだ。リーチのなさは、独特の必殺技で補っている。

式神使いの和狆の、メインとなる必殺技は飛び道具である。炎の式神は低い高さで飛んでいき、雷の式神は上段に飛んでいく。どちらも当たれば倒れてくれる強力な必殺技だが、飛び道具の宿命である出したあとの隙が大きいのが問題だ。通常技にキャンセルをかけたりして、隙を突かれないようにしたい。

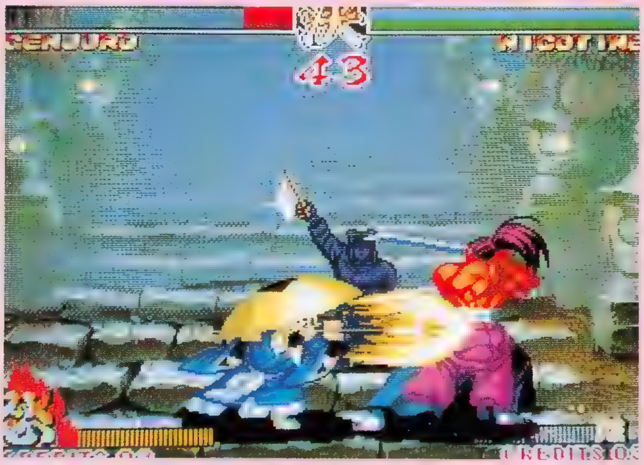
通常技で強いのが、小斬りの笠攻撃だ。リーチが比較的あり、判定が強い。ジャンプで使えば対空技にもなる。ただ、威力があまりないので、うまく立ち回って強烈な一発をくらわないように闘うのがよいだろう。



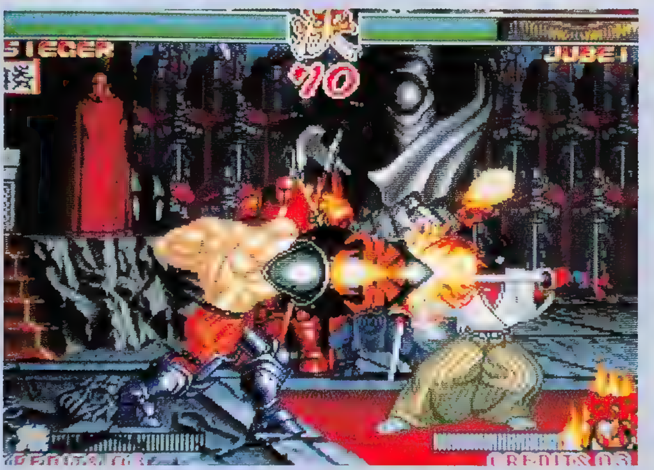
炎の式神は下段を襲う。立ちガードできないのが強い。



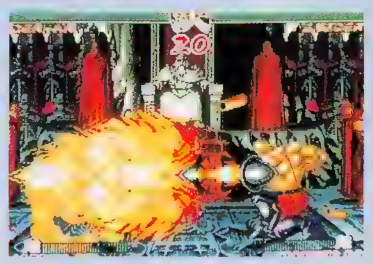
雷の式神は、少し上に式神を出す。



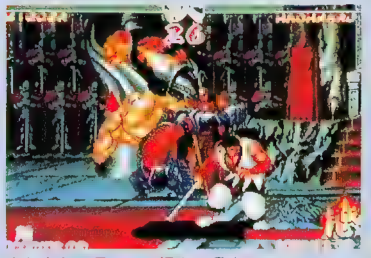
斬り攻撃のリーチはそれほどないが、至近距離では強い。



立ち大斬りは攻撃判定の出ている時間が長い。



これはボタン連打最高時のヴルカーン・エクスプロイズンだ。



立ち大キック。その場から多少前にジャンプしてせり出す。

どんなキャラ?! ナインハルト・ズィーガー

ズィーガーの例の人間離れした腕は、実は手をかたどった火炎武器であることが判明した。もちろん着脱可能である。

それは置いといて、このキャラはやはりパワー重視と見ていいようだ。全体的に動きも遅めであり、通常技の攻撃判定も比較的大きい。

立ち大斬りはさすがにリーチでは刃物類にかなわないが、攻撃判定の出ている時間が長いのだ。中斬りもほとんど立ち大斬りと同じ外見で、攻撃判定の出ている時間が短い。ちなみに近距離でしゃがむと、上に突き上げ対空として使えるぞ。小斬りは武器を使用せず素手だ。これがかなりリーチがあって、非常に使い勝手がいいぞ。

ところで必殺技のヴルカーン・エクスプロイズンは少々特殊で、コマンド入力後ボタン連打によって炎の大きさが違ってくるのだ。連打すればするほど炎が大きくなり、威力も増していく。ちょっとしたコツが必要だけどね。



VF2をやるのなら中国拳法を知れ！

Virtua Fighter 2



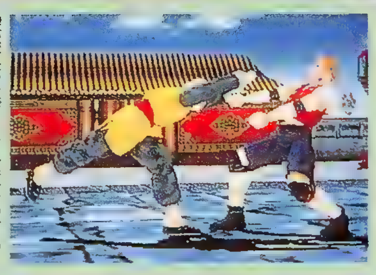
© SEGA

さて、今回のバーチャ2のコーナーは新キャラ2人が体得している拳法「酔拳」と「蟷螂拳」について軽く説明していこう（2のためにね）。

中国拳法を知ろう① 酔拳

数ある中国拳法の中でも動きや技の構成において、最も異彩を放つ拳法と言われているのが新キャラ〝瞬帝〟が操る拳法「酔拳」であろう。

酔拳の特徴は、「酔に似て酔にあらず。酔態、酔意をもってよく敵を惑わす」と言い表される。つまりは、すべての動作が酔っているときのように左右に身を揺らせ、1カ所にとどまることを嫌い、歩法（足さばきのこと）はフラフラとして、千鳥足のようにしているということである。



突然立ち上がり、一度しゃがんでからこんなので突く。

こうした一見無防備な構えから、相手の虚を突くように技を繰り出し、攻撃されれば巧みにかわしていく。そして、突然踏み込んで、右を打つと見せかけといて左を打ったりする。主にフェイントをかけるように闘う。つまり、常に相手の心理を惑わせ、その裏をかくべく工夫された拳法であるといえる。

VF2での瞬帝の動きも実際に近い攻め方ができる。

たとえば、自分から倒れ込んだり、しゃんがだり、懐にスッと入ったりと、自分から思ったとおりの状態にすることができる。プレイした感じでは自分でなにをしているのかわからなくなるときが多かった。VF2での酔拳の動きは、それくらい本物に近く、他のキャラの技よりも異色であった。もし、私と同じようにVF2でこのキャラを使おうと思うのであれば、実際の酔拳を少し勉強することを薦める。それくらいVF2の瞬帝の動きはすばらしいのだ。

（K・K 雪風）



瞬帝

中国拳法を知ろう② 蟷螂拳

中国拳法には、たくさんの門派があり、それぞれに基礎となるものが違ってくる。たとえば、間合い一つとってみても、近づかれるのを防ぎきるという門派もあれば、自ら相手の懐に入り闘う門派もある。日本の柔道にも使われる「柔よく剛を制す」というように柔的手法で相手の状態に応じた闘い方を重んじる門派があれば、反対に「剛よく柔を断つ」という言葉にそい、剛的手法を重んじる門派があったりとさまざまである。

蟷螂拳はこれらの優れている部分を備え持っている総合的な拳法といえる。剛柔並済（柔も剛も同じくらい重んじること）、間合いも長短、攻撃の流れも上中下と多彩である。リオンの構えを見てもわかるように、カマキリの動きを取り入れている。

VF2では、主に足払いと突きを主体としており、一気に相手に跳び込んで突きを入れる（箭疾歩）や懐に入りこんでの連続下段突きなどがある。

リオンは動きが早いので素早く連続技と足払いに重点をおいた闘い方がよさそうだ。

（K・K雪 風）



リオン・ラファール

バーチャファイター 全国バトルトーナメント
バーチャファイター ファイナルバトル 開催告知！

バーチャファイターのトーナメント全国大会が開催されるぞー

今回の大会がバーチャファイター1の全国規模での大会最後のもの。まさに1でのファイナルバトルとなる。

大会の内容はまず、ポスターが貼ってあるアミューズメントセンターで予選を行い、地区大会の店舗代表選手を1名選出し、地区大会の優勝者が全国大会の出場権を得ることになる。そして全国から集まった強豪たちで日本一が決定するのだ。

エントリーは'94年9月24日から開始なので、腕に自信がある人は今すぐ、近くのハイテクセガなどに申し込もう。ちなみに地区については次のようになっているぞ。

●北海道地区より1名、東北地区より1名、北関東地区、東京地区、西関東地区から3名、中部地区より1名、関西地区より1名、中国地区より1名、九州地区より2名が選ばれる。詳しくは店頭で確認しておこう。



大胆大予想！
旧キャラたちはこう変わる!?

担当：K・K　雪風

さて、新キャラ2人の拳法の特異さは前ページの紹介で少しは感じられたのでは？
旧キャラたちはこの2人とどう闘うのだろう。そこでここでは2でどう変化するかを大胆にも予想してみたぞー！


アキラ

アキラは通常技の変化が大きく、特に、「Ⅰ」ではボクシングのジャブのようなモーションだった㋾だが、実在の形の沖捶に近いものになっていたりするのだろうか。


八極拳で震脚はかかせない。猛虎を打つとすごい音が…。

八極拳はもとより接近戦を得意とし、相手の攻撃を退かずに前進しながら防ぎ、同時に反撃を行う攻防一体の技を中心にしている。中でも肘法が優れており、数多くの肘法を用いた攻撃を備えている。
VF1では上歩と裡門の2つの頂肘しかなかったが、2では裡門の逆の外門頂肘などの肘法系の技が多く隠されているのに違いないはずだー！


カゲ

VF1での影丸は完全に投げが主体で、中段攻撃が肘打ちぐらいしか使えなかったので、VF2では中段攻撃が増えるのではないだろうか。しかし、柔術に中段といってもあまりピンとこない。ひょっとしたら相手を転ばすような技、たとえば柔道のカニばさみみたいな技もあるのではないだろうか。それに古武術の流れもくんでいるので、当身技もあるかもしれない。
いずれにしても今回は強くなってほしいと思う。


ウルフ

低空のドロップキックや写真のフライングヒールキックなど、有名プロレスラーが使う技が増えているところから考えるに、新技は打撃系の技が多いはずだ。例えばアジャ選手が得意とする裏拳や、三沢選手の顔面エルボーなど。そういえば猪木選手のあの有名技もあるんじゃないかなぁ。


新技は今の所打撃系ばかりだが、きっと新投げがあるはず。


ジェフリー

ジェフリーもウルフと同じように打撃系の技が多く追加されるのではないだろうか。
しかし、ウルフのような華麗な技ではなく、野性味あふれる技、例えば頭突きや体当たり系の技があるんじゃないかな。投げ技でもっと豪快な技があるといいのになあ。

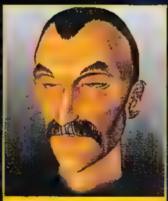

豪快な投げを持つフジェフリー。今回もワイルドだろう。


ジャッキー

格好と髪型がかなり変わってしまったジャッキー。「Ⅰ」のときのように、多彩な連続技がたくさん組み込まれているんだろうなあ。その他、ボクシングのパンチもいくつか覚えてきたみたいだ。


サラ

このコも、ジャッキーと一緒でおそらくは華麗かつ素早い連続技があるはず。胸が大きくなったのは…あっもういいって？


ラウ

ラウが体得しているのは虎燕拳。もとはパイが体得している燕青拳を極め、山にこもり、蟷螂拳などのさまざまな拳法の良いところを取り入れてきたので、ラウの体得している拳法を特定するのは難しいと思う。だから技を予想するのも難しいのだが、ひょっとして一撃必殺の技を学んでいるのかもしれない。上段蹴りも突然相手に蹴りを当てる形になっているようだし…。
この蹴りの後に、ガンガンと連続技を入れていくことができたりするのかなあ？だったらますます手強くなる？


パイ

ラウ同様の拳法なので、このキャラもどう変わっているのか…といったところ。写真を見ると、なにやら怪しげな上段蹴りを出しているけど、これは連続技の一部なのだろう。個人的には、ラウ以上に強くなってほしいんだけど、まあそれは個人の腕次第だけどね（笑）。

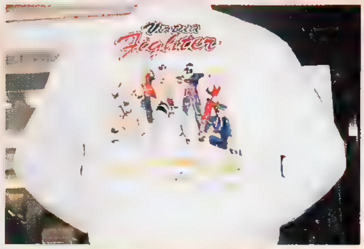

パイの新技。ここからの中、下段攻撃が怖すぎ…。

さあて今回はどうだったかな？え!?物足りないって!?仕方がないな、じゃとっておきのを下の段に載せておくからこれで今回はかんべんね…。
次回はAMショーバージョンの変更点をやろうかな。期待してまっててね。

特別企画
SEGA・ゲーメスト合同捜査 デュラルコマンドを追え！

ゲーメストバーチャ特捜班

ある日編集部に謎のVF情報が入ってきた。なんと！デュラルが使えたというものであった。早速、セガのAM2研開発担当者に直接聞いてみることに。そして…「VF開発中は確かにデュラルで闘えるコマンドはあった。けど消したはずだけど、ハテ？」との答え。プログラムの確認をしたくても機材がなく不可能とのことだ。そこで、読者からの情報を大募集ーセガAM2研さん完全バックアップによりコマンド発見者には写真の特製ブルゾンなどをプレゼントするぞ！詳しいことはSEGA・FAX・CLUBか次号のゲーメストで。



このスタッフブルゾンをくれるなんて…。捜すしかあ!!

全キャラの対戦基本戦法をここに綴る!!

SUPER Muscle Bomber

スーパーマッスルボマー

今回は、本作独自のシステム、「キャンセルつかみ」も併せて伝授!!

『投げを制する者はボマーを制す』
(〝ボマー友の会〟座右の銘〟第一章三項より抜粋)

コンボの掟 in マッスルボマー

通常技をキャンセルさせる新たなシステム、それが「つかみ」だ。

〝ボマー友の会〟：著

スーパーマッスルボマーでは、連続技あり、飛び道具あり、キャンセル技ありと、ストⅡ色の強いものとなっているゲームシステム。

とはいえ、ストⅡごっこをしているだけでは勝てない。

なぜか？それは、このゲームの基が**プロレス**だからである。どういうことか？もう分かった人もいると思う。そう、「投げ」だ。

〝投げを制する者がボマーを制する〟

…この、いにしえよりの言い伝えのとおり、投げを極めよ。

新キャンセル法「つかみ」

スーパーマッスルでは、通常技にキャンセルをかけられるのは必殺技ばかりではない。

試しに、必殺技でキャンセルのかかる技を出したら、すぐつかみボタンを押してみよう。すると…、なんと、通常技のもどりをキャンセルしてつかみかかるではないか!!

これがボマー名物「雷つかみ」だ!



キャンセルのかかる通常技を出したら、すぐに移動つかみを入力。

これが、**ボマー名物『雷つかみ』**である。

この雷つかみは、↓↘→＋つかみの移動つかみでもＯＫ。

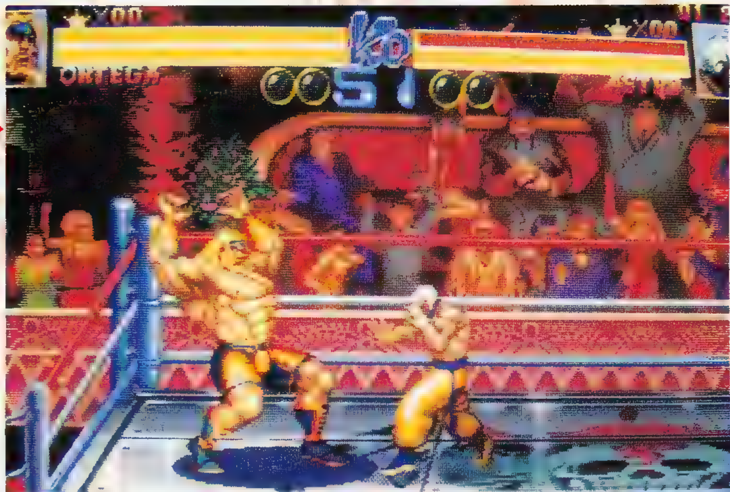
ここでは、投げのスペシャリスト、マイク・ハガー氏を例にとって説明していく。

まず、しゃがみ小キックを出す。その後、すかさず↓↘→つかみを入力。

もう気づいた人も多いと思うが、やり方はリュウ＆ケンの足払い波動拳と同じ要領である。

ここまでがステップ1。次の段階に入ろう。せっかく雷つかみで相手をつかんだんだから相手を投げよう。おっと、「くらいポーズの相手をつかめるのか!?」って？それがつかめるんですよ、ダンナ。そこがボマーのいいところなんですねぇ。しかも、キャンセルする前の技がヒットしていれば、なんと2HITコンボ（まあ、実は、つかまれた側は目押しでつかみボタンを押せば逃げられるのだが）。

えーと、どこまで話したっけか？ああ、キャンセルして



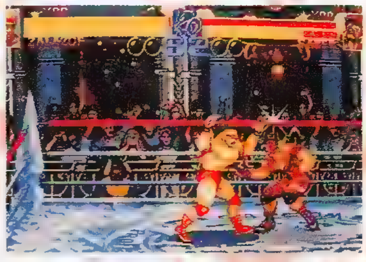
すると、通常技のもどりグラフィックをキャンセルさせて走りかかる。

まだ見ぬ強豪登場！

突如現れたニューゲームの正体は!?



雷つかみの最中に必殺技投げのコマンドを入力しておけば、ロスタイムなく、つかんだ瞬間投げに行ける。投げと、つかみほどきのボタンのタイミング勝負だ!!



スーパーマッスルでは、やられポーズ中の相手をつかめる。

つかむとき投げようって話か。でだ、小足をキャンセルして移動つかみに行く、いわゆる「走り」状態のときに、なんと必殺技投げのコマンドを入力できるのだっ!! ハガーなら、走り出したら、↙↑↘←↙↓と入力し、つかみボタンを連打していれば、自動的にスクリューがかかる。すでに、移動つかみで↓↘→は入力済みなので、走り出したら、残り4分の3回転分を入力するだけでいいのである。

もちろん、これは全キャラ有効。オルテガなら、走っている間に←↓↙と入力すればつかんだ瞬間にマッスルボマーが出るし、キマラなら←↙↓↙→と入力すればジャイアントスイングが出る。

この雷つかみからの必殺コマンド投げで君もマスター・オブ・マッスルボマーの称号を得よう!!

ザラゾフ 主役の座は渡さない!!

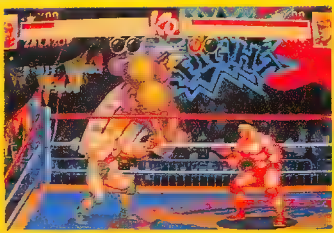


ザラゾフ&コルト 2人の相違点は？

ザラゾフとコルト、この2人は、通常技においてはほぼ同じ性質を持ったキャラだ。

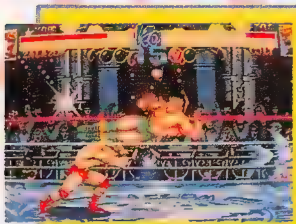
だが、必殺技ではその性質も変化する。ザラゾフはソニックフィスト、コルトはレッグクラッカーがそれぞれ強化されていて、それが最も威力を発揮するのが怒り状態のときである。

この怒り状態のソニックフィストは、通常のソニックフィストと違い、当たれば間合いが離れず、数多くヒットする。ぜひとも狙って当てていこう。



怒り状態のソニックフィストでこの威力!!

もう一つの相違点は、必殺技トリニティウェーブとクレセントスラッシュである。



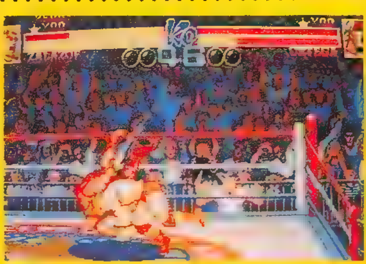
いくら使えるといっても連発は危険だゾ。

ザラゾフのみの必殺技トリニティウェーブは、飛距離がかなりあり、他キャラと比べてもかなり使える部類の飛び道具といえる。

ザラゾフその基本戦法は？

ザラゾフの基本となる戦法は、やはりトリニティウェーブで機先を制して、ダッシュ攻撃や移動つかみなどをうまく絡めていくことだろう。

ただ、結局つかみからの攻防が重要なので（どのキャラもだが）サンセットスプラッシュは瞬時に出せるように練習しておこう。



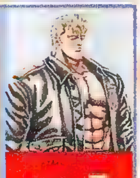
サンセットスプラッシュはもはや必須の技だ。

あとは、コルトの記事も参考にしてもらいたい。

最後にザラゾフの連続技は、「ジャンプ大パンチ→ソニックフィスト」

またはコルトと同様に、「ジャンプ大パンチ→しゃがみ小キック→レッグクラッカー」などが使える技だ。

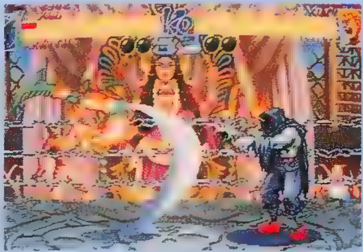
コルト これがフロリダの荒馬の闘い方だ!!



ラッキー・コルト その基本戦法は？

ザラゾフと共に、マッスルボマーの主人公キャラと言えるコルト。それゆえに、ザラゾフとの類似点も多い。

そんな中でのコルト特有の技が、クレセントスラッシュである。この技は、対空としてはほとんど使えないものの、攻撃間合いが広いために、半飛び道具的な使い方をすればかなり役立つ必殺技である。



クレセントスラッシュは飛び道具的に使おう。

接近戦では、通常の蹴りを主体にして闘う。特に大キックは、立ちで対空に、近距離で2段に（しかも判定強め）と非常に重宝する。

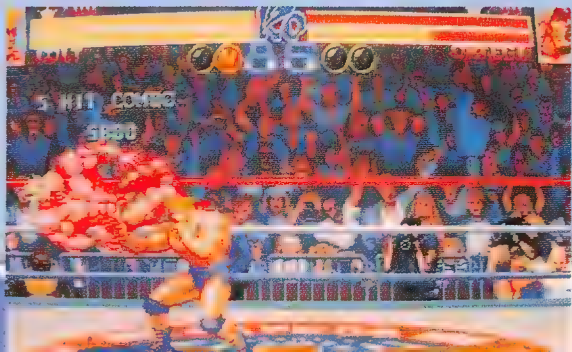


近めの対空ならしゃがみ大パンチだ。

しゃがみ大パンチも対空としては、かなりのものなので覚えておこう。

連続技はレッグクラッカーを狙え!!

コルトは、比較的イージーに連続技が狙えるキャラだ。小技からレッグクラッカーなどにつなげていくのが基本だが、中でも強力なのが、「ジャンプ強パンチ（2段）→しゃがみ強パンチ（1段目キャンセル）→レッグクラッカー」の5段である。



この5段は、なかなかに狙いやすいぞ。

レッグクラッカー自体はガードされると、ほとんど反撃を受けてしまうので、確実に決められるようにしよう。



妖刀ムラマサの切れ味を見よ！ ブドー

実を言うと今回のブドーは、空中戦があまり強くない。しかし、長い足と怒髪竜とで相手を近寄らせない戦法が有効だ。突進技やダッシュで強引に接近しようとする相手には、鬼斬や朧幻毒を狙っていく。対空には立ち小・大キックと、レバー後ろの旋風脚が使える。もちろんオールマイティとはいかないので使い分けは必要だ。



ブドーといえばこれ。毒を当てることから始まるのだ。

そしてブドーは攻めても強い。空中戦は不得意と書いたが、それは空対空の話、跳び込みは強い。怒髪竜で間合いを離し、跳び込みからの連続技や意表をついてのダッシュスライディングも狙っていく。いざ接近戦となったらリーチが長く、スキの少ない小足、大足の出番。

[illegible]の鬼となれ！

ブドーの連続技は、どれもお手軽で強力。特に朧幻毒を当てた後はHIT数が2倍になる。投げ技の威力は変わらないので、連続技を狙え。

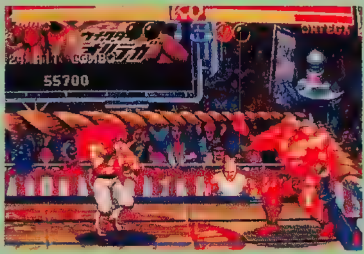
●ジャンプ大パンチ↓立ちorしゃがみ大パンチ↓大髪 （4段／8段）

怒髪竜のかわりに血風刃の3段も可。ただし、その場合めくる必要あり。小足キャンセル血風刃なら正面からでも可。ちなみに、朧幻毒、旋風脚も入る。

●ダッシュジャンプ小キック↓立ち小パンチ（2段）↓大髪 （4段＋2段／12段）

朧幻毒後にしか連続でつながらない。DJ（ダッシュジャンプ）小キックは出しっぱなしでも2段になり、着地後の技につながる。立ち小パンチは3段技の2段目にキャンセルをかける。

さらに、4分身（怒り中に朧幻毒を当てる）中に入れることで、オルテガなどの大きいキャラには24ヒット！まず途中でピヨるのでもう1セットorアピール＋血風刃を叩き込め。



4分身の恐怖。16ヒットでピヨらせたところへ24ヒット。



力で押せ!!ただそれだけだ!! タイタン

タイタンは一発一発の攻撃力がでかいために、相手を画面端に追いつめ、一気に倒してしまうことができるキャラだ。

一度追いつめたらマウンテンブレイクや、突然サークルウェーブを出して相手にプレッシャーを与え、跳び込んできそうな気配があるなら、超先読みの垂直ジャンプ大キックでうち落とそう。

ここで有効なのが、強のエレファントボム。相手が画面端にいるときになら、めくりになって入ってくれる。ただ、これには欠点がある。出るのが非常に遅いため、前に歩かれると、当たらずに相手の後ろにポトンと落ちてしまうのだ。こうなると相手のやりたい放題になってしまうので、一回でもかわされたら、これは使わないほうがいいかも。



見事にHIT!!

タイタンにはスライディングがない。スライディングは全キャラ共通ダッシュしてから大キックで出るのだがタイタンにはないのだ。しかし、そのかわりと言ってはなんだが、ダッシュしてからのサークルウェーブは強力。出し方は、ダッシュ中にコマンド入力すればいい。足元がお留守な連中にはガンガン狙っていこう。



けっこう入るんだよ、これが！

[illegible]

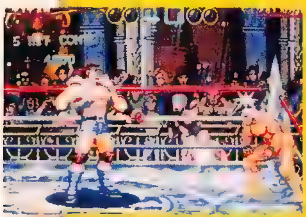
タイタンは、全般にわたって技の出るのが遅いため、キャンセルできる技が弱パンチ、弱キックぐらいしかないので強力な連続技というのは少ない。

●小キックキャンセルマウンテンブレイク（5段）

マウンテンブレイク自体で4HIT入ってしまうので、小キックはおまけみたいな物。

密着しないと入らないのが欠点。

ジャンプからの連続技は、着地モーションがでかいため、入れるのは、かなりむずかしい。とりあえず、これがタイタンの最強の連続技だ。



一応これが最強です。



みちプロ伝説ここにあり!! スティンガー

システム自体の大幅な変更と新技の追加でアカプルコの殺人蜂ことスティンガーの戦い方が変化した。

[illegible]よりも必殺技[illegible]で[illegible]え！

スティンガーは今回も通常技のリーチが全体的に短い。つかみ技（投げ）も他のキャラより少し心細い。そのため基本的な攻め方は、ダッシュやバク転などで間合いを調整しつつ、相手の技をすからせてスクリューダイビングを狙ったり、跳び込みからの連続技を狙うといい。連続技は、近距離の技ならたいていはキャンセルがかけられるのでジャンプ大キック↓立ち小パンチ↓立ち大キック↓スクリューダイビングまたはしゃがみ小キック×3↓大足払いでもいいぞ。

[illegible]のスパイラルムーンはこう使え！

新しい技にスパイラルムーンとメテオサザンクロスの有効な使い方だが、両方とも一度、両サイドのロープにジャンプしてからでないと攻撃ができない上にガードされると反撃を受けることが多い。

そこでダッシュ攻撃をロープの近くで当てて、そこからスキなくスパイラルムーンを出し、めくりを狙う。この後、ダッシュ攻撃の後ガードしてしまう相手にはすぐつかみ技を狙ったり、小技を連打する相手には逆にこちらがダッシュ攻撃を当てた後しゃがみ小パンチを連打すれば一方的に勝てるのでそこから連続技につなげばいい。このようにしてダッシュから有効に使おう。



ダッシュ小キックなどを当てといて…、



すぐにスパイラルムーンを出して背後に回る。

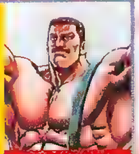


少しでもロープとの距離がないと技が出ないので注意。

メテオサザンクロスは今のところ空中で調整してめくりで狙うしかない。とにかくさまざまな技を使い相手を撹乱してやろう。

ハガー

「私のスクリュー地獄から抜けられるかな?」



スクリューでまわせ!!

今も昔も、ザンギエフとハガーといえば…、そう、スクリューパイルドライバーだ。スクリューなくしてハガーは語れなくなってしまった。

そこで、今回もスクリュー。ハガーのジャンプ攻撃は、小キックと大パンチで、レバーの下が入力されているか否かで、技が違う。小キックはレバー下入れでギロチンドロップに、大パンチはレバー下入れでボディプレスになる。これの2種類の技を使って相手に跳びこむのがハガーの基本。

さて、跳びこんだら…、

①すぐ移動つかみ→スクリュー。

②小足払いキャンセル移動つかみ→スクリュー。

③大足払い。

以上、大まかに分けて3択を選べる。スクリューに警戒してる人は、つかみをほどこうとして、③の大足によく引っかかるし、ガードの堅い相手には①のそのままスクリューが効果テキメン。

もちろん、バリエーションを増やして小足→小足→大足払いとか、ギロチンをガードさせたら、少し歩いて大足払いなどを交えると、なおいいのは言うまでもないだろう。また、ギロチンのあと、すぐ跳んでボディプレスとか、ギロチンやボディプレスの着地後に必殺技のアングリーハンマーなどで削るという戦法も使える(うまくいけば当たるし)。

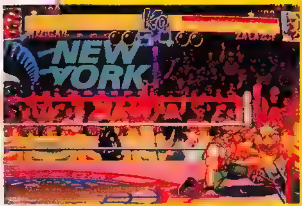
とにかく、今回のハガーは2択、3択、はては4択まで使って怒とうの攻めからのスクリュー地獄で勝負だ。



ジャンプのボディプレスや、ギロチンをガードさせたら…、



移動つかみ→スクリュー。



スクリューを警戒しているようなら大足払いだ。

シープ

パワーよし!!リーチよし!!



より「なぐれ!」

シープの一番の魅力、それはなんといっても、パンチのスルドさとその威力であろう。

前回から変わらぬパワーは、ほとんどの相手にパンチやキックのラッシュで勝ててしまうといっても過言ではない。ボタン連打で出るショットガンスタッブは、その力で相手の体力を削るのに役立つ。飛び道具のデスフェザーレインもかなり強力。これは、スピードがかなり速く、しかも1回で3発出てくるから、削りとしても牽制としても有効なのだ。相手と間合いを開けたければ、これを使って開けるのが得策といえる。では、そろそろ連続技に入りたいと思う。

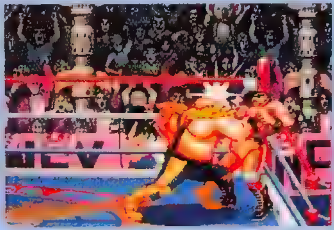
●ジャンプ大パンチ→立ち小パンチ→ショットガンスタッブ(4段)

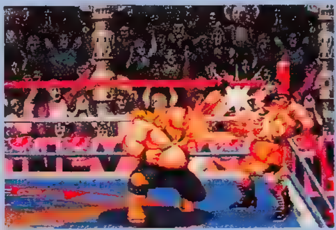
別にジャンプからでなく、そのまま立ち小からつなげることができるので強い。相手の近くで小パンチが入ったらチャンスだと思ってくれ。

●ジャンプ小パンチ→立ち小キック→デスフェザーレイン(5段)

羽の当たる感じがなんとも言えず気持ちいい技だ。羽は小で出さなければつながらないので注意。

ちなみにシープは、かなり使いやすく初心者向けのキャラになっている。ボマーをやったことのない人、始めるならまずはシープだ!!

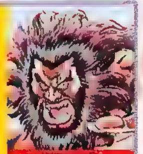

これから…、


こうつなぐ、連打でOK!!


キャンセルを忘れずにね。

ゴメス

ワイの猿や、ホンマ物の猿や!!



フリークはつえ~せ

なんといっても、ゴメスの今回の目玉は、あのフリークがコマンドを入れてボタンを押すだけで相手に攻撃するということ。応援しているだけの時代はもう終わり。今度からは親子そろって闘うってわけだ。

まずここで知っておいてもらいたいのが、小、大の猿攻撃の違いである。まず、普通に猿を出すなら小がよく、連続技を決めるなら大がいい。それはなぜか?まずは小猿。これははっきりいって立ちガードできない。これを利用して、小猿を出したら、すぐにジャンプ攻撃をする。こうすれば、無敵技で返される以外、滅多に返されることはなく、必ずどちらかの攻撃が当たるといった寸法だ。まずは試してみよう。

続いて大猿は、さきほどの地をはって動く小猿と違って相手プレイヤーに跳びつくといった感じ。このジャンプがあるおかげで、とにかくすごい連続技が発見された。まずは見てほしい。

●大サル→立ち小パンチ→ジャングルクライム(9段)

これは、まず初めに猿を呼び、こっちが連続技を決めてるうちに猿も入れてしまおうという魂胆だ。タイミングが少々ムズイが、慣れればできる。相手がピヨったときなどに使ってみよう。それから立ち小パンチにはキャンセルをかけること。

ゴメスは使いこなすまでに少々時間がかかりそうなので、最初のうちは負けてもとにかくガンバって練習しよう。


まずは猿を呼び、


うまいぐあいに連続技を決める。


すると、猿も一緒に入ってくれるぞ。

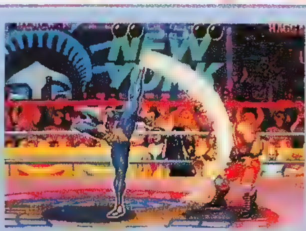


ウィドー

ドイツのプロレスはァ…（以下略）

激しい動きで翻弄しろ

タランチュラネットで跳ばせてライジングカッターで落とす戦法が一見使えそうだが、イマイチ。ライジングカッターを対空に使うには、引きつけずに早めに出しておいたほうが強いためだ。


遠いほうがヒット数が多い。移動つかみもうまく使え。

ではどう闘うか？メインは立ち大キックとファルシオンブレード。これが当たるか当たらないかの間合いで攻めていく。近づかれるとスキの小さいしゃがみ技が少ないのでちとつらい。大足やライジングカッターで転ばせるか、スキを見てつかみにいこう。

そして一度間合いを離したら、ダッシュ大パンチ・キックやダッシュジャンプで攻めていく。ダッシュ↓ライジングカッターも強い。


しゃかしゃか…硬直してるうちにかつんでしまえ。

ちなみにウィドーはしゃがみ歩き（前進のみ）が可能で多くの飛び道具、立ち技の下をくぐれるうえに、歩くよりも移動が速い。いきなりつかみや、ライジングカッターを使おう。

お手軽そろいの連続技

キャンセルのかかるのは立ち小パンチ・キック（近・遠）、立ち大パンチ・キック（近）のみ。

●大ネット↓ダッシュ大パンチ （3段）

大ネットを遠くで当て、引きよせてから入れる。大ネット↓小ネット（2段）が楽。

●めくり大パンチ↓立ち小パンチ×3↓ネット （5段）

連打しながらコマンドを入れればよいので楽。


めくりやすい大パンチ。

●めくり大パンチ↓立ち小パンチ↓立ち大パンチ↓大ファルシオンブレード （7段）

正面から、小パンチを一発減らして入れたほうが楽。



オルテガ

極めて自然なこの肉体

前作ではデモ画面にだけ登場し、今作からプレイヤーが操れるキャラの1つとして登場したオルテガ。肩書だけ見れば、これほど強力なキャラは存在しないだろう。しかし実際は…。

正統派的マッスルボマーを極める

どこをどう見ても、このキャラはパワー型だ。ネチネチとした戦法を取るよりも、一発一発に重きを置いた、駆け引きを好む人にぜひ使ってもらいたい。

そこで実戦ではどう使うか。まずは通常技を駆使した地上戦。こちらを中心に闘おう。

このキャラの通常技の大攻撃は、比較的スキがデカいものが多い。つまりあまり使えないが、中でも大足払いは別格だ。リーチはかなりあるし、出るのも早い。小足払い×2↓大足払い、とつなぐこともできる（このキャラだけじゃないが…）。だがキャンセルはかからないぞ。キャンセルだけを見るなら、しゃがみ大パンチにかかるので、連続技を入れたい時は、小足払い↓しゃがみ大パンチ↓ナックルビッグバン、とするといいだろう。


この大足払いは強いし長い。このゲームの中でも、性能のいいほうだ。

次に必殺技だが、実はこちらも多用できるものはない。オーラバーストは一見対空などに使えそうだが、硬直は長いし、見た目ほど攻撃判定は大きくないのだ。かなり距離をとって、跳び込みを防ぐ威圧ぐらいにしか成り得ない。ナックルビッグバンも、起き上がりに重ねるか、ロープに振ったときぐらい（下ガード可）。

まったくもって、対空がない。一応立ち大キックがそれらしいことをしてくれるが、かなり早めと心得てくれ。


一見強力そうに見えるオーラバースト。至近距離では2HITするが、判定は見た目ほどない。

だがそんな数々の不利点を吹き飛ばすかのように、マッスルボマーは強力。全キャラ中No.1の威力を誇るのだ。足払い合戦や跳ばして落とすなど、このための布石。相手の起き上がりに、足払いかつかみの2択を迫ってやろう。移動つかみの、走る距離も相当なものだからね。


最終目的はこれだ！このためだけに戦略を立てろ！



セイバー

スコップを背負った半ケツ軍人、ここに見参！

新しく加わった新キャラのうちの一人がこのセイバー。まずは、基本的な事柄から見ていこう。

スコップくんはこう使おう

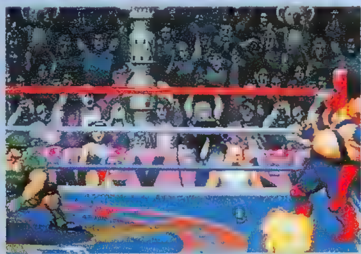
セイバーは、近距離、遠距離戦、共に安定して闘うことのできるキャラだ。対空にはほふく前進や逃げジャンプ大パンチor大キックなどでカバーしよう。

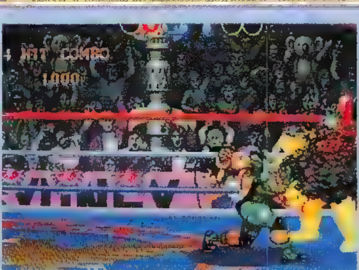
攻め方としては、相手との間合いが遠距離なら、フラッシュナッツを出しておいてからTNTバスターで突っ走っていく方法がある。全部決まってくれれば、4HITの連続技として成立するぞぉ。

近距離での攻防は、何といってもカーニッジセイバー。

これは、相手との間合いを開けたいとき（あっち行け攻撃）に使うと有効。

また、立ち小キック↓小足払い↓カーニッジセイバーの連続技も可能だ。


まずはボーーーンと投げつけて…、

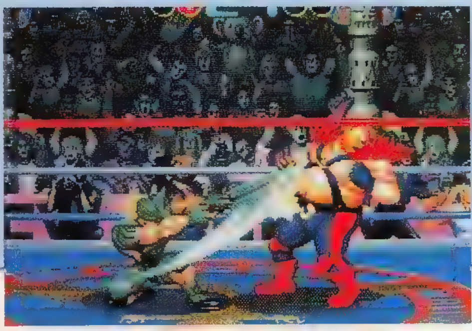


おらぁ〜いったれ〜！

跳び込みから決めたいところだが、何せ技を当てると間合いが開いてしまうので、多段連続技が狙えないのが残念。

しかし、このゲームはプロレスだ。スキあらば、相手をつかみまくって、ガンガンに投げやゲンコツを決めよう。

近づかれたら、とりあえず出してみよう。



フェイタルエアレイドを忘れないようにね。



レイス

頭からお蛇がニョ〜ロニョロ

ヤツはゾンビか!?

レイスは、何といってもブラッディスネークが主体になるだろう。

しかし、多用しすぎるとスライディングで転ばされてしまったりするので、ちゃっと考えて使っていこう。

跳び込み攻撃にも注意が必要だ。

一方、普通に跳び込まれたらどうするか…。

近距離なら立ち大キック。

遠距離からの跳び込み攻撃には、しゃがみ大パンチが非常に使える。

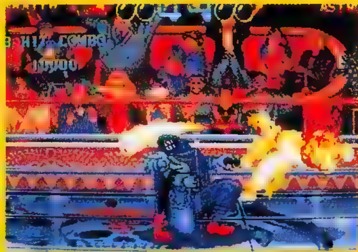


真上に強い立ち大キック。

この対空技とブラッディスネークを使いこなすだけで、相手は近づくのに一苦労するはずだ。

ただ、飛び道具を持っているキャラには用心が必要。

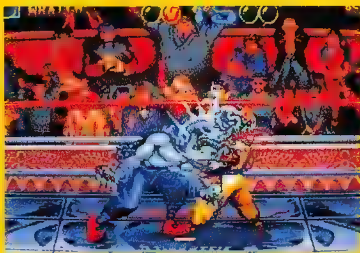
バーニングデッドは、炎が後ろに回ったときに攻撃をくらったりすることがあるので、連発するのは控えよう。めくり大キック↓小足払い↓バーニングデッドのお手軽3段が可能なので、確実に出せるようにしておきたい。



このバーニングで3段になる。

連続技をもう一つ挙げるならば、めくり大キック↓小足払い×2↓ブラッディスネーク（3発入る）の6段がある。

特に激ムズということはないので、練習しておけば心強い味方となるだろう。



小足払いから蛇を出すだけでも効果的だ。

ミートグラインダーは、遠距離間合いから奇襲技として出すと効果的だ。ブラッディスネーク↓ミートグラインダーとかね。

相手がスキを見せたら、ルシファードロップを決めよう。



キマラ

弱いものイジメ大好き♡

パワーがウリのキマラこれが基本戦法だ

相手と少し離れた間合いなら、バルーンミサイルが有効。ただ、スカってしまうと（ガードもさせられなかった場合）スキが大きいので、必ず当たるような間合いで使っていこう。

この技が当たらないような間合いでは、ダッシュからのボディプレス（ジャンプ強キック）やスライディングで攻める。

これらの技がガードされてしまった場合、つかまれることが多いので、つかみほどきに神経を集中させておこう。

ヘルバーナーは、強で使うのが基本だが、この技のモーション中に跳び込まれるよう なら弱で燃やしてしまおう。

相手に跳び込まれた場合の対空技としては、毒霧（パンチ同時押しのほう）やしゃがみ大パンチなどがあるが、毒霧は攻撃判定が出るのが少し遅いので、主にしゃがみ大パンチを使っていく。



対空技にはしゃがみ大パンチが使いやすい。

接近戦では、つかみ合いになることが多いので、自分がつかんだ場合は瞬時にジャイアントスイングができるようにしておこう。

相手の起き上がりをどう攻める?

相手を転ばせたら、密着して、立ち小キック↓立ち小パンチ×2↓立ち大キックの4段がオススメ。最初に立ち小キックを使うのは、当たり判定が出てる時間が長く、重ねやすいからだ。

相手がガードばかりしているようなら、いきなりつかんだり、通常技を当てた後にダッシュつかみなどでジャイアントスイングを決めてしまおう。



ボディプレスを使った、めくりからの連続技も有効だ。



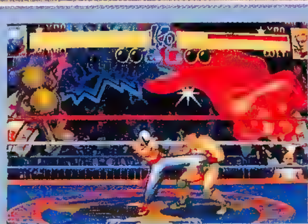
自分が通常技を重ねられた場合はバルーンミサイルで抜け出そう。



アストロ

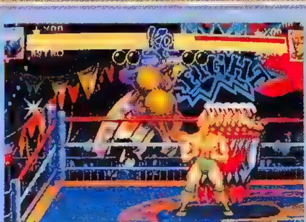
無敵必殺技を手に入れ、さらなる躍進!!

足技には定評のあるアストロは、スーパーでも強力な足を使った必殺技が追加された。中でもK^3は、出かかりに無敵時間があり、大で出すと5ヒットコンボとなって空高く蹴り上げる。



この立ち小キック（遠）で攻めるのが基本。

前作とはグラフィックが違うが、分身ワープ技も修得、ついに実戦投入できた。これが、ディメンジョンスティールだ。この技は、レバー左、右、ニュートラルで3パターンの動きが可能となっており、幻惑するにはもってこいの技だ。



レバーで移動する場所を3方向に変えることができる。

基本的な攻め方

アストロの基本的な攻め方は、立ち小キックで相手を押しこんで行く。ダッシュして、キックボタンを押せばスライディング（もちろん、立ちガードは不可能）が出せるので、要所に織り込むといい。



ダッシュ大キックはスライディングだ。距離も長く、素早く、スキも割と小さいので使い勝手がいい。

この動きを基本として、ディメンジョンスティールをからめていく。

ジャンプについては、アストロは軽すぎて（?）滞空時間が長い。このため、跳び込みはバレバレ。ノーマルジャンプからの攻撃はそれゆえ、あまりお薦めできない。ただダッシュからの大パンチがフライングボディプレスなので（ヒットするとダウンさせることができる）遠距離からたまに使ってみよう。

相手をピヨらせたときは、**めくり大キック↓しゃがみ小パンチ×3キャンセルK^3**が簡単かつ威力の高い連続技となる。

遂に公開、超必殺技コマンド!!

THE KING OF FIGHTERS '94

©SNK 1994

今回は超必殺技、連続技、対CPU、対戦と盛りだくさんでお届けしよう。

日本最強格闘家チーム

草薙京	裏百八式・大蛇薙（おろちなぎ）	↓↙←↙↓↘→+Cボタン
二階堂紅丸	雷光拳	↓↘→↓↘+Cボタン
大門五郎	地獄極楽落とし	投げの間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+Cボタン

●草薙京

炎を使うこのキャラの超必殺技は、一瞬指先に火種を出したあと全身に炎をまといながら突っ込んでいく技である。

指先に火種を出しているときは上半身が無敵になっていて、飛び道具を抜けたり（覇王翔吼拳、パワーウェーブはダメ）対空技として使える。



炎の使い手・京サマの超必殺。自分も相手も火ダルマ状態。

●二階堂紅丸

このキャラの超必殺技は雷靭拳のグレードUP版のような技である。雷靭拳とは違って、上空から雷のようなものが手に落ちて、より大きな気を出すのである。

この技は間合いによって威力が変わる。相手と密着したときの威力は、すさまじいものがある。



密着して当てると威力が段違いなのだ。

●大門五郎

柔道家のこのキャラの必殺技は、やはり豪快な投げ技である。相手をつかんだあとに4回地面に叩きつけて、相手を空高く投げ飛ばしてガッツポーズで決めるのである。

この技は間合いが非常に広いのが最大の長所だ。



このガッツポーズ。編集部内でもファン多し。

3大スポーツチーム

ヘビィ・D!	D・クレイジー	↓↘→↘↓↙←+Cボタン
ラッキー・グローバー	ヘルバウンド	↓↙←↙→+BCボタン
ブライアン・バトラー	ビックバンタックル	↓↙←→↘↓↙←+Cボタン

●ヘビィ・D!

ボクサーのこのキャラの超必殺技は、連続して5発のパンチを繰り出すコンビネーションである。2発目のパンチが2回当たるので、全部入れば6段技となる。

攻撃避けと同じグラフィックのときは無敵になっている。

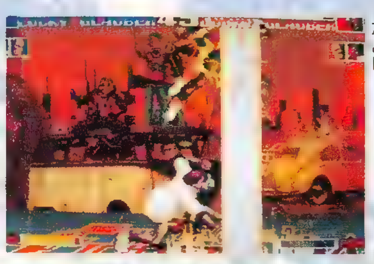


これが2発目のパンチの1段目。

●ラッキー・グローバー

このキャラの超必殺技は少し前進しながら光球を地面にバウンドさせて、目の前に光柱を出すものである。

この技は出るまでが遅く無敵時間もないので、かなり使いづらい。先読みの対空や、相手の起き上がりに重ねるのがよい。



見事な先読み、これぞラッキー。

●ブライアン・バトラー

アメフト選手のこのキャラの超必殺技は、ハイパータックルのグレードUP版で、硬質感漂うオーラをまとってタックルを3回出す。

タックルをしている最中は飛び道具を消すこともできるのだが、タックルとタックルの間の休憩中はまったくの無防備になってしまう。



ヒットすると相手は宙に吹っ飛んでいく。

また見ぬ強豪登場！
突如現れたニューゲームの正体は!?

怒チーム

ハイデルン	ファイナルブリンガー	←（後のみ）に一定時間ためて↙↓↑と同時にBCボタン
ラルフ	バリバリバルカンパンチ	↙に一定時間ためて←→と同時にCボタン
クラーク	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	投げの間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+Cボタン

●ラルフ
このキャラの超必殺技はバルカンパンチとガトリングアタックを合わせたような技である。コマンドが完成すると一瞬バルカンパンチの出かかりのしゃがむグラフィックが見えて技が出るが、このしゃがんでいる時は無敵である。


このパンチの連打が気持ちイイ、あまり減らないが…。

●ハイデルン
このキャラの超必殺技はネックローリングとストームブリンガーを合わせたような技である。出かかりに一瞬の無敵時間はあるのだが、あまり意味がない。
この技はストームブリンガーと同じで、相手の体力を奪って自分のものにできる。


相手の体力を吸い取るなんて、吸血鬼みたいな奴。

●クラーク
このキャラの超必殺技はコマンド投げのスーパーアルゼンチンバックブリーカーを連続で3回決めたあと、通常投げで決めるという技である。
しかしあまり間合いは広くなく、コマンド投げとほとんど変わらないぐらいの間合いなので、少し使いづらい技である。


五郎と同じように最後に決めポーズがある。

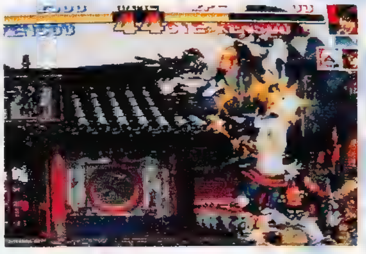
サイコソルジャーチーム

麻宮アテナ	シャイニングクリスタルビット	←→↘↓↙←↖+BCボタン
シイ・ケンスウ	神龍天舞脚	↓↘→←→+Dボタン
チン・ゲンサイ	轟欄炎炮（ごうらんえんぽう）	↓↘→↓↘+Cボタン

●麻宮アテナ
サイコパワーを操るこのキャラの超必殺技は、体の周りにビットを回しながらオーラを発散させる技である。
グラフィックはパワー溜めと同じものにビットが回っているのだが、実はビットにしか攻撃判定がない。


なぜアテナがビットを?と思う人が今では多いだろう。

●シイ・ケンスウ
このキャラの超必殺技は蹴りを2回出しながら横に移動していき、龍顎砕のような技で決めるコンビネーションである。
1発目の蹴りが出終わるまでが無敵となっていて、しかもすでに攻撃判定が出ている。


すべての技が蹴り技で、全部入ると七段技である。

●チン・ゲンサイ
酒飲みジジイのこのキャラの必殺技は鬼酔酒のグレードUP版で、何を飲んだのだか大きな炎を口から吐く技である。
とにかく炎が大きくて、横にも判定がのびるが純粋に炎の部分にしか判定がないので、足元が弱い。


対空技として使うには、多少先読みが必要だろう。

韓国悪人？チーム

キム・カッファン	鳳凰脚	↓↙←↙→+BDボタン同時押し
チャン・コーハン	鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←+Cボタン
チョイ・ボンゲ	超絶竜巻真空斬	←（後のみ）に一定時間ためて↙↓↑と同時にBCボタン

●キム・カッファン
このキャラの超必殺はもうおなじみだと思うが、相手にダッシュして近づいて数発の通常技を当てたあと、飛燕斬でフィニッシュする乱舞系の技である。
空中で出すこともできるが、それがどうしたという程度。


タイミングが少しシビア、使いこなすのは難しそう。

●チャン・コーハン
このキャラの超必殺技は一瞬気合溜めのグラフィック（鉄球で頭を叩く）が出たあと相手の所まで走っていって数発の通常技を当てて鉄球でフィニッシュする。これまた乱舞系の技である。
最初の鉄球で頭を叩いているときは無敵になっている。


意外（?）にもこのキャラの超必殺が乱舞系だったとは。

●チョイ・ボンゲ
このキャラの超必殺技は竜巻疾風斬のグレードUP版で、本人のグラフィックは同じだがその体の周りに天まで昇る竜巻が発生して、そのまま相手に向かって移動していく。
実は体の部分のやられ判定が大きく、移動距離も画面の端から端まで届かない。


相手にヒットすると、宙に吹っ飛んで地面に落ちる。

餓狼伝説チーム

テリー・ボガード	パワーゲイザー	↓↙←↙→+BCボタン同時押し
アンディ・ボガード	超裂破弾	↓(真下のみ)に一定時間ためて↘→+BDボタン同時押し
ジョー・ヒガシ	スクリューアッパー	→←↙↓↘+BCボタン同時押し

●テリー・ボガード

このキャラの超必殺技はもうおなじみだろう。目の前の地面に拳を叩きつけて大爆発を起こす技である。

餓狼スペとの変更点は出るまでが早くなり、出した後のスキが大きくなっている。立ち大キックにキャンセルをかけて出せば連続技になる。



炎のグラフィックが大幅に変わっている。

●アンディ・ボガード

このキャラの超必殺技もおなじみ、空破弾のグレードUP版で全身炎に包まれながら、相手に向かって放物線を描きながら足から跳んでいく。

餓狼スペとの変更点は多段技になったことだろう。少し離れていると7~9段になる。



密着状態で当てると、このように突き抜けてしまう。

●ジョー・ヒガシ

これまたおなじみの超必殺技はハリケーンアッパーのグレードUP版で、目の前に天まで昇る赤い竜巻を出す技である。

餓狼スペとの変更点は、テリーと同じように出るまでが早くなり、出したあとのスキが大きくなっている。



ハリケーンのように前に進んでいったらなあ。

極限流空手チーム

リョウ・サカザキ	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+Cボタン
ロバート・ガルシア	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+Cボタン
タクマ・サカザキ	龍虎乱舞	↓↘→←→+ACボタン同時押し

このチームの超必殺技はすべて龍虎乱舞なのだが、それぞれ別の技と言ってもよいだろう。

●リョウ・サカザキ

このキャラの場合は体の上半身部分が強い。コマンドが完成すると腕をクロスしたあとに跳び出すが、この小ジャンプの上昇中は空中の飛び道具（覇王系は除く）を抜けることができる。



これがリョウの龍虎乱舞だけの特典。

●ロバート・ガルシア

このキャラはリョウとは逆に、体の下半身の部分が強い。相手の小足連打などを抜けることができる。

しかし腕をクロスしている時間が、リョウより若干長い。



同時に入力すると…リョウはすでに動き始めている。

●タクマ・サカザキ

このキャラの場合、飛び道具を抜けることも足払いをスカすこともできない。

しかしコマンドが完成してから跳び出すまで腕をクロスしている時間が、3人の中ではもっとも短い。



なぜお父さんはめまいさせることができるのだろう?

女三拳士連合チーム

ユリ・サカザキ	飛燕鳳凰脚	→←→↘↓↙←+BCボタン同時押し
不知火舞	超必殺忍蜂	→↙→+BCボタン同時押し
キング	イリュージョンダンス	←→↘↓↙+BDボタン同時押し

●ユリ・サカザキ

このキャラの超必殺技もおなじみ、相手にダッシュして近づいてまるで階段を昇るかのように無数の蹴りを浴びせる技である。

しかし飛び道具には負けてしまうし、ガードされると大きなスキがあるので、かなり使いづらい。



このグラフィックを見るのはかなりキビシイ。

●不知火舞

このキャラの超必殺技もいつものアレである。必殺忍蜂のバージョンUP版で、元祖全身火だるま状態で突っ込んでいく。

餓狼スペとの変更点は多段技になったことで、密着した状態で当たると3回ヒットするようになった。



やはり火ダルマと言えばこの技でしょう。

●キング

このキャラの超必殺技は龍虎2のものとはまったく違い、相手に向かって跳んでいき無数の技を当ててトルネードキックで決める乱舞系の技。

コマンドが完成すると、跳び出す前にその場で1回バク転するのだが、その最中は無敵になっている。



たとえガードされても、ほとんど反撃されることはない。

即実戦投入!

K.O.F.'94 体力泥棒奮闘記

（つまり連続技ね）

各キャラの基本的な連続技を24人分面倒見よう。小技連打系や超必系はまた別の機会にまわすってことで、今回は基本系だかんね。

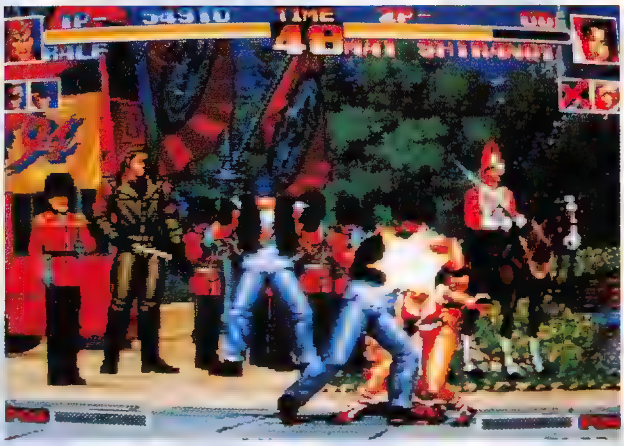
担当 O・LAN

わーい連続技だーい!

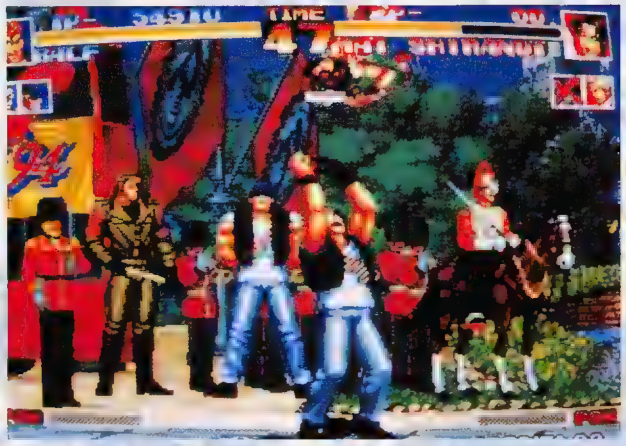
格ゲーといやあ、もうお約束の連続技。ここで一挙に24人分を大放出。じゃあ早速いくぜい!

とその前に恐るべき事実

いわゆるコマンド式の投げ技ってやつ、K.O.F.ではいろ～んなキャラが持ってる。これが何と、連続技に組み込めてしまうのだ。もちろん間合いに入ってなきゃあダメだけどね。ちなみにガードされてしまうと、サムライまがいのキャンセル通常技もできたりするが、これは使えない。ガードされたときのみ可能だからだよん。ともあれ、この事実——既に予想できるだろうが——を肝に銘じておいてくれ。頼んだ。



大パンチキャンセルのオ、



投げえ。こんなんも入るっチ。

キャラ別連続技これを使え!

まず、難度ってのは5段階で、星が多いほどムズい。超必殺技は長ったらしいのが多いので「超必」で省略してある。あと気合MAX状態だとのけぞりが大きいから入らなくなっちまうので注意してくれ。

普通に大パンチを当てた場合。





んでもってMAX時。離れちまうから連続技は入れにくくなる。

イタリアチーム

●テリー・ボガード
ジャンプ大キック→立ち大パンチ→小クラック(or超必)
難度：★★(★★★★)

めまい確定お手軽4段。小バーンでも可。さらになんと超必も入るがジャンプ攻撃の当て方に注意せよ。

●アンディ・ボガード
ジャンプ大キック→しゃがみ大パンチ→小斬影拳
難度：★★★

ジャンプからしゃがみ大へのつなぎが若干難しめ。なんなら小パンチにしても可だ。

●ジョー・ヒガシ
ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→爆烈拳
難度：★

とにかく楽っス～。でもその後、反撃されちまったりするので大タイガーキックでもいいぜ。スカらんようにな。

中国チーム

●麻宮アテナ
めくり大キック→立ち大キック(2段)
難度：★

必殺技がキャンセルでつながんないのでアテナの連続技は今イチ。一応大キックの前に小足を入れることも可。サイコボール追っかけ2段ってのもあるよ。

●シイ・ケンスウ
ジャンプ大キック→立ち大パンチ→龍連牙(or超必)
難度：★★(★★★★)

とりあえずなお手軽5段。



ジャンプ大キック。結構適当でよい。



ほんで立ち大パンチでバンバン。



最後に小クラックでおねんねさ。



かなり低めに当てるんや。



こいつぁ出るのが遅いでえ。



んでもってホッ、ハッ、イヤーと5段完了。

●チン・ゲンサイ
ジャンプ大パンチ(2段)→立ち小パンチ連打
難度：★

気絶確定ー連打が早けりゃ気絶→気絶も可能だ。ダークっぽくてやだって奴ぁ大パン

チキャンセルひょうたんだ。


ジャンプ大パンチは低めに当てる。すると…、


餓狼スペのアクセルのようにもっぱら入る。


着地と同時にピチペチパチパチ入れて気絶だ。こりゃ楽チン。

日本チーム

●草薙 京
ジャンプ大キック→立ち大パンチ→朧車
難度：★★

別に鬼焼きでもいい。いずれにせよ気絶する。

●二階堂紅丸
ジャンプ大キック→立ち大パンチ→居合蹴り（or超必）
難度：★★★（★★★★★）

立ち大パンチにキャンセルがかけづらい。超必のほうはもの凄いダメージ量。

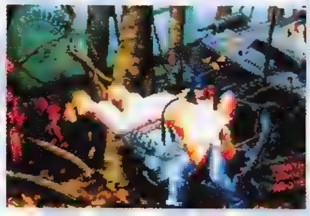

まずとびげーる


んでこの変な大パン当てーる。


シュッ！と居合蹴ーる。センキュー。

●大門五郎
ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→必殺投げ2種（or超必）
難度：★★★（★★★★）

立ち大パンチは出るのが遅くてつなぎにくい分、キャンセルはかけやすい。小技から必殺投げにすっか？


こいつはかなり低めに当てないと…、


これにつながらない。でももし入ったら、


投げちめえ。え？超必？もちろん入りまさあ。

アメリカチーム

●ヘビィ・D！
ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ→R・S・D
難度：★★★

しゃがみ技だとキャンセルをかけづらいので、立ち小パンチにしてもいい。R・S・Dをブラストアッパーにする？

●ラッキー・グローバー
ジャンプ大キック→立ち大パンチ→サイクロンブレイク
難度：★★

当てても倒れないのがつらい。デスバウンド→大足払いのほうがいいかも。

●ブライアン・バトラー
ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ（2段）→ブライアントルネード（or超必）
難度：★★（★★★★）

超必を使う場合、ハイパータックルになりやすいのでそこだけ注意（入らない）。


頭で入ってえ、


頭突き当ててえ、


頭で突っ込んでえ、アレ、終わりか。でも半分以上減る。

韓国チーム

●キム・カッファン
ジャンプ大キック→立ち大パンチ（1段目）→半月斬（or超必）
難度：★★（★★★★）

ジャンプから小足（連）→飛燕斬も入るぞ。


とびげり。ま、定番だな。


大パンチ。こいつは１段目をキャンセルしなくてはな。


半月斬だな。うむ、その調子だ。

●チャン・コーハン
ジャンプ小パンチ→立ち小パンチ→鉄球大回転
難度：★★★

なんですかなこれは？悲しすぎる。ほかにジャンプ大キック→大足払いってのもある。


オラあ、いけえ！


フンフン、ムウーン。

●チョイ・ボンゲ
めくり大キック・しゃがみ小パンチ→竜巻疾風斬
難度：★★

ややパワー不足だがしょうがねえっス。

ブラジルチーム

●ラルフ&クラーク
ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ（1段目）→ガトリングアタック
難度：★★

ガトリングのかわりにバルカンパンチを使っても一向に

構わない。必殺投げはなぜだか知んないがラルフのみ可。クラークは小技から投げる。


重くて痛そうなこのキックで入って…、


たっぷりとウエートの乗ったこいつを入れてやる。


そしてガトリングで計5段だ。

●ハイデルン
ジャンプ大キック↓立ち大パンチ（1段目）↓ストームブリンガー
難度：★★★

減る量も大きく、また回復もできる、まさにお得な連続技。


大キック。


大パンチ。


ストおムブりんがあ～。以上。

イギリスチーム

●キング
ジャンプ大キック↓立ち大パンチ↓トラップショット
難度：★★

トラップショットの代わりにトルネードキックなどでもいいけど、減りはこれが一番。

●不知火舞
ジャンプ大キック↓しゃがみ小パンチ↓大龍炎舞
難度：★★★

思いのほかつなぎにくい。立ち大パンチにつなげれば、

立ち大パンチ↓超必or忍蜂とかにつなげてうれしいんだけどほぼ無理。

●ユリ・サカザキ
ジャンプ大パンチ↓立ち大パンチ↓砕破
難度：★★★

百烈びんたでもいいよ。


立ち大パンチにキャンセルで、


超必で燃やしちゃえ。結構ホホホな感じ。


大キックは低めに当てないと…、


このパンチにつながらねえぞ。


「ガスパ」で完了。爆音が心地いいね。

メキシコチーム

●三人とも
ジャンプ大キック↓しゃがみ大パンチ↓大飛燕疾風脚＋α
難度：★★

＋αってのはタクマのこと。大飛燕後も攻撃できるので、大パンチや暫烈拳を入れよう。リョウ、ロバートならラストを小のビルトアッパー、タクマは翔乱脚にするもよし。


大キックはそれほど低めを意識しなくてもいい。


しゃがみ大パンチにすかさずキャンセルをかけて。


大の飛燕疾風脚。これでも十分な4段だが…。


タクマのみ空中の相手を攻撃できる。オヤジの底力を見たか。

う～ん、24人もいるとさすがに大変だ。ジャンプからの連続技をきれいに決める機会って実は少ないと思うんだけど、やっぱ覚えておきたいよね。助けにくる前にぶち込め。

女をナメると痛い目にあうわよ

CPU攻略　イギリス代表

女三拳士連合チーム

コレさえ読めばCPU戦は楽に勝ち進んでいけるだろう。

担当：女キャラ愛好家　KKY・いなりん

このチームの3人の基本的な性質などを書いていこう。

ユリ・サカザキ



この技が対空としてかなりの強さを発揮する。

通常技の中では、小足払いとしゃがみ大パンチが使える。小足払いはリーチがそこそこあり連打が効く。しゃがみ大パンチは対空技として使える。早めに出せば、ほとんどの跳び込みを返すことができる。

小足払いの連打で相手を牽制して、相手が跳び込んできたところに返し技をいれる。これがユリの基本パターンである。

必殺技はどれも出したあとのスキが大きく使いづらい。百烈びんたも、間合いが非常にせまく使いづらい。

連続技は、ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→砕破がお手軽で強力である。たまに相手をピヨらせることもできる。

不知火舞

通常技の中ではしゃがみ小パンチ、しゃがみ大パンチが使える。

しゃがみ小パンチはリーチはあまりないものの連打が効くので、小技連打に弱い相手に使える。しゃがみ大パンチは対空に使えるのだが、相手の体に当たるようにしないといけない。それでも跳び込みの強い相手には負けてしまうこともある。

必殺技はどれも使用頻度が高い。花蝶扇は出したあとのスキが大きいため近間では使いづらいが、遠間で使うと攻撃避けや垂直ジャンプでかわす相手が多い。これに大の必殺忍蜂を当てるのが、舞の基本パターン①である。



当たってから着地するまでが異様にはやい。

また、大のムササビの舞を連続して出しているだけで勝てる相手もいる、これが舞の基本パターン②である。

舞には跳び込みからの連続技に、あまりいいものがない。一応ジャンプレバー下大パンチ→大足払いが、相手を転ばせることができるので使える。

キング

通常技の中では、小足払い

イギリスチームパターン早見表

		キング	舞	ユリ
(伊)	テリー	立ち大パンチでパワーウェーブ誘ってジャンプC+D		
	アンディ	画面端でしゃがんで待ち、必殺技ガードして技を当てる		
	東	しゃがんで待ち、ガード後投げ		
(中)	アテナ	基本パターン 跳び込みはガードして投げ	しゃがみ小パンチ連打	基本パターン 跳び込みはガードして投げ
	ケンスウ	垂直ジャンプ大キックで龍顎砕を誘う		
	チン	しゃがみ小パンチで轟欄撃を誘って投げ		
(日)	京	立ち大パンチ空振りで大足を誘い、跳び込んで連続技		
	紅丸	しゃがみ小パンチ連打 小キックの跳び込みはガードして投げ	立ち小パンチ連打	基本パターン 跳び込みはしゃがみ大パンチ
	五郎	（遠）ダブルストライク （近）端でバックジャンプC+D	基本パターン②	大足をガードさせて、 跳び込んで連続技
(米)	ヘビィ・D！	基本パターン 跳び込みも小足連打	（遠）基本パターン① しゃがみ小パンチ連打でもよい	基本パターン 跳び込みも小足連打
	ラッキー	（遠）ベノム→立ち大キック	小のムササビで ジャンプを誘う	跳び込んで連続技
	ブライアン	基本パターン 小キックの跳び込みはガードして投げ	基本パターン②	基本パターン 小キックの跳び込みはガードして投げ
(韓)	キム	画面端でしゃがんで待つ		
	チャン	トルネード→スライディング	（遠）基本パターン①	しゃがみ小パンチ連打 跳び込みは大足払い
	チョイ	飛翔空裂斬をA+Bで避けて投げ		
(伯)	ハイデルン	しゃがみ小パンチでクロスカッターを誘ってジャンプC+D		
	ラルフ	（遠）ダブルストライク （近）端でバックジャンプC+D	基本パターン② 跳び越されたら大足払い	端でバックジャンプC+D
	クラーク	基本パターン 跳び込みはしゃがみ大パンチ	基本パターン② しゃがみ小パンチ連打でもよい	基本パターン 跳び込みはしゃがみ大パンチ
(英)	ユリ	小技で飛び道具を誘う		
	舞	立ち大キックをガードさせて誘う		
	キング	ジャンプ大キック	基本パターン②	ジャンプ大キック
(墨)	リュウ	トルネード→スライディング	大の龍炎舞	端で立って待ち 近づいてきたらしゃがむ
	ロバート	小足で飛燕を誘う		
	タクマ	端で立って待ち、近づいてきたら投げる		

としゃがみ大パンチが使える。どちらの技もユリと同じ理由で、小足払いは連打が効くし、しゃがみ大パンチは対空として使う。

もちろん小足払いで相手を牽制して、跳び込んできたところに返し技を入れるパターンが使える。これがキングの基本パターンである。

必殺技も使えるものが多い。トルネードキックは出したあとのスキが小さく、相手にガードされてもあまり反撃をくらわない。



非常に使える必殺技、重宝します。

連続技はジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→トルネードキックがよいだろう。威力が大きく相手の体力を半分以上奪うことができる。

VSイタリアチーム

VSテリー

共通のパターンとして、立ち大パンチを空振りしてパワーウエーブを誘い、跳び込んでジャンプC+Dを当てる。

一度転ばせてしまえば起き上がりに誘えるのでやりやすい。気力を溜める時もあるが、それでも構わない。

キングは近づいてきたところにトラップショットを当てて、起き上がりに少し遅めにトラップショットを重ねるだけでもよい。



立ち大パンチでパワーウエーブを誘う。



余裕があれば連続技or投げも狙える。

VSアンディ

共通のパターンは画面の端でしゃがんで待っていて、斬影拳と空破弾をガードしたあとに技を当てる。跳び込んできたときは、下をくぐって投げてしまおう。

必殺技をガードしたあとは、キングは立ち大キック、舞はしゃがみ大パンチ、ユリはレバーニュートラル立ち大キックを当てよう。

VS東

共通のパターンはしゃがんで待っていて、スラッシュキックとスライディングをガードしたあとに投げてしまう。

VS中国チーム

VSアテナ

キングは基本パターン、跳び込みはガードして投げる。飛び道具はA+Bで避けて小足連打、フェニックスアローはガード後トラップショット。

舞はしゃがみ小パンチ連打でフェニックスアローを待ち、ガードして大足払いを当てる。飛び道具は垂直ジャンプで避けよう。

ユリは基本パターン、跳び込みはガードして投げる。飛び道具はA+Bで避けて小足連打、フェニックスアローはガードして大足払い。

VSケンスウ

共通のパターンは垂直ジャンプ大キックで龍顎砕を誘って、着地したところを投げてしまう。



一度はまれば最後までこれの繰り返し。

試合開始時から決まればよいのだが、失敗したときは龍連牙を待って、ガードしたあとに投げてパターンに持ち込もう。

VSチン

共通のパターンはしゃがみ小パンチで瓢箪撃を誘って、跳び込んで投げかジャンプC+Dを当てる。

前半はよく跳び込んでくるので、これを待って対空技で返すのもよい。

VS日本チーム

VS京

共通のパターンは立ち大パンチの空振りで技を誘う。百八式・闇払いがきたらガードorA+Bで避けて、大足払いがきたら跳び込む。



大足払いが見えたら迷わず跳び込む。



必ず飛び道具を出してくれる。

大足払いのあとは必ず百八式・闇払いがくるので、跳び込みから連続技を当てよう。

舞はしゃがんで待ち、近づいてきたらしゃがみ大パンチを出すと結構当たる。

VS紅丸

キングはしゃがみ小パンチ連打。小キックで跳んできたら、ガードして投げる。

舞はA+Bで技を誘って大足払いで転ばす。起き上がりに垂直ジャンプで技を誘って大足払いを当てる。



この雷靭拳は当たらずにスカるのでOK。

ユリは基本パターン、跳び込みはしゃがみ大パンチで返す。

また、立ち小パンチを連打しているだけでもよい。

VS五郎

キングは遠間でダブルストライクを出しているだけでよい。近づかれたら画面端でバックジャンプC+Dを出し続けていよう。

舞は基本パターン②でよい。たまにスルーアタックをくらうが、体力は減らないのでこれでもいいだろう。

ユリは大足払いをガードさせて、すぐに跳び込んで連続技を狙う。雷煌拳を出しているだけでもよい。

VSアメリカチーム

VSヘビィ・D!

キングは基本パターン、跳び込んできても小足払いを連打していればよい。

舞は遠間なら基本パターン①でよい。近づかれたら、しゃがみ小パンチ連打。

ユリは基本パターン、跳び込んできても小足払いを連打していればよい。

VSラッキー

キングは遠間でベノムストライクを連打して、跳び込んできたら立ち大キックを当てる。

舞は小のムササビでジャンプを誘う。跳び込んできたらしゃがみ大パンチ、垂直ジャンプだったら着地するところに大足払いを当てる。

VSブライアン

キングは基本パターン、跳び込みは小キックならガードして投げ、大キックはガードしてから小足払い連打。



この跳び込みのときはガードしてから投げる。

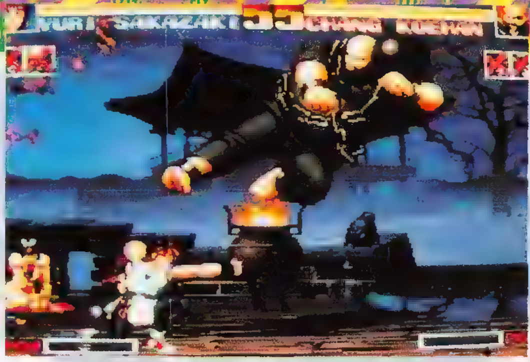
舞は基本パターン②でよい。

ユリは基本パターン、跳び込みは小キックならガードして投げ、大キックはガードしてから小足払い連打。

VS韓国チーム

VSキム
共通のパターンは画面端でしゃがんで待つ。
キングは跳び込みをしゃがみ大パンチで返し、半月斬はガードしてスライディング。
舞は飛翔脚をガードして大の忍蜂、半月斬をガードして大足払いを当てる。
ユリは跳び込みをしゃがみ大パンチで返し、半月斬はガードして大足払いを当てる。

VSチャン
キングはトルネードキックをガードさせて、ほんの少しだけ待ってスライディングを出す。
舞は遠間で基本パターン①でよい。
ユリはしゃがみ小パンチを連打して、跳び込んできたら大足払いで返す。



ジャンプ小キックが当たらない間合いで。

VSチョイ
共通のパターンは飛翔空裂斬をA+Bで避けて投げる。
キングは遠間でベノムストライクを連打して、跳び込んできたらスライディングで返す。近づかれたら小足払い連打。
舞は近づかれたらしゃがみ大パンチを出すとよく当たる。
ユリは基本パターンでよい。

VSブラジルチーム

VSハイデルン
共通のパターンは前半は跳び込んでくることが多いので、しゃがみ大パンチで返す。だいたい3or4回は跳んでくる。
後半はしゃがみ小パンチでクロスカッターを誘って、跳び込んでジャンプC+Dを当てる。


しゃがみ小パンチを出したらすぐに跳び込む。

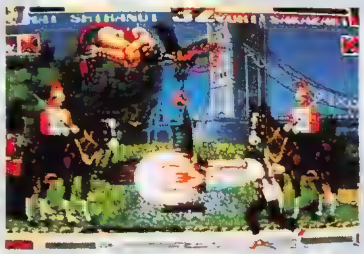
VSラルフ
キングは画面端でバックジャンプC+Dを出していればよい。遠間でダブルストライクを出すと、たまに当たってくれる。
舞は基本パターン②でよい。ジャンプで跳び越えられたら、着地するところに大足払いを当てよう。
ユリは画面端でバックジャンプC+Dを出し続けよう。


このときに着地するところへ大足払い。

VSクラーク
キングとユリは基本パターンでよい。跳び込みはしゃがみ大パンチで返そう。
舞は基本パターン②でよい。また、しゃがみ小パンチを連打しているだけでもよい。

VSイギリスチーム

VSユリ
共通のパターンは小技で飛び道具を誘って、跳び込んで連続技かジャンプC+Dを当てる。
キングとユリは小足払い連打で、舞はしゃがみ小パンチ連打で誘う。

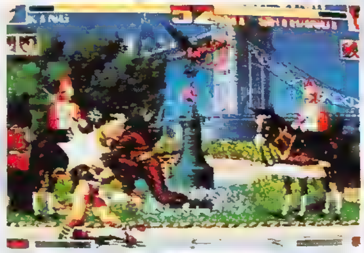


ユリが空中にいるならC+D、着地するなら連続技を。

VS舞
共通のパターンは立ち大キックをガードさせて技を誘う。前半は花蝶扇を出すことが多いので跳び込んで連続技、後半は忍蜂を出すことが多いのでガードして投げる。



立ち大キックをガードさせて、



跳び込んで連続技を当てよう。

ユリは立ち大キックを出すときに、レバーをニュートラルにするのを忘れずに。

VSキング
このキャラはちょっと辛い相手、3人がかりで倒す気でいこう。
キングとユリはジャンプ大キックで跳び込みまくる。もし昇り蹴りなどで返されたときは、着地したときに投げを狙おう。
舞は基本パターン②でいくのだが、ベノムストライクを出されると一方的に負けてしまう。

VSメキシコチーム

VSリョウ
キングは少し離れた間合いからトルネードキックを出して、ガードされたらスライディングを出す。
舞は少し離れた間合い（大の龍炎舞の先が当たるぐらい）で大の龍炎舞を出す。すると虎煌拳を出そうとして当たってくれる。起き上がりもこれと同じようにする。
垂直ジャンプをしたときは空中虎煌拳がくるので、こちらも垂直ジャンプで避けて着地したらまた大の龍炎舞を出せばよい。
ユリは画面端で立って待ち、歩いて近づいてきたらしゃがみガードする。すると暫烈拳を出すことが多いので、ガードしたあと大足払いを当てる。
挑発がきたらすぐに小の砕破を空振りする。大の飛燕疾風脚がよくくるので、ガードしたあと立ち大パンチ→砕破を当てるか投げてしまおう。



斬烈拳を1回だけガードしてから、



終わりぎわに大足払いを当てよう。

VSロバート
共通のパターンは遠間で小足払いで技を誘う。垂直ジャンプしたらすぐにA+Bを出す、飛燕龍神脚がきたら着地したところを投げてしまう。
大の飛燕疾風脚がきたら、ガードしたあとに投げる。

VSタクマ
共通のパターンは画面端で立って待ち、近づいてきたら投げる。
キングは起き上がりに跳び込んで、ジャンプC+Dを当てる。


これがバシバシ決まってくれる。

また見ぬ強豪登場！

突如現れたニューゲームの正体は!?

苦痛だけがプレイヤーを支配するかも…

CPU攻略　アメリカ代表

3大スポーツチーム

爽快感ゼロ。通常技を中心に黙々とCPUを倒していくこの作業に君を誘いたい!!

担当：アライオスToshi

アメリカチームの3人の必殺技はほとんどが、おせじにも使い勝手がいいとは言えない。その分通常技の判定が強いので、CPU戦では必殺技はあまり使わずに、使える通常技を中心にクリアを目指そう。

ヘビィ・D!

なぜかアクションマークが必要なこのキャラは、ソウルフラワーが誘い技として使える。この必殺技でCPUの跳び込みを誘発し、しゃがみ大パンチで落とすのが基本。間違っても対空にS(ソウル)・フラワーや、B(ブラスト)・アッパーを使用しないように。無意味なR・S・Dも自殺行為だ。



ほっておくとCPUは跳んでくる。しゃがみ大パンチで落とす。



これぐらいの間合いを覚えておいて、S・フラワーを置く。

ラッキー・クローバー

ラッキーは安定して勝ちが取れるキャラ。基本は小のデスバウンドを追いかけ、CPUがスルーアタックしたところを投げる。またはつかむ。小デスバウンドに当たってくれたら足払いで転ばし、起き上がりにまた重ねていくのだ。どちらもガードされたらそれまでで投げに行かず、また体勢を立て直すことから始めよう。難しくはないぞ。



小デスバウンドが撃てる状況を作ることが大切。



CPUが避けてくれると、この後は投げられる。



デスバウンドに当たってくれたら、足払いで安定2段。

ブライアン・バトラー

3つある必殺技の、ほとんどがCPUには使えない。しゃがみ小パンチorキックで誘い、しゃがみ大パンチで落としていくと効果的だ。このキャラのしゃがみ小パンチは連打はきかないが、攻撃判定が広く、また強い。ゆえにボタンを連打するより、近づいてきたところを2、3発当てる感じがベストだ。またしゃがみ大パンチは対空度がかなり高い。



こいつのしゃがみ小パンチの、連打の仕方に注意を払い、



跳び込んできたら、しゃがみ大パンチ。信頼性が高い。

ところでこのキャラの前号

アメリカチームパターン早見表

		ヘビィ・D!	ブライアン	ラッキー
㊏伊	テリー アンディ 東	大足払い㋕→(確認)パワーウェーブ フラワー→空破弾 レバー入れⓅ㋕→スライディング	大足払い㋕→パワーウェーブ 大足払い㋕→空破orジャンプ 大足払い㋕→ハリケーン	デスバ投げ デスバ→空破弾 スラッシュ待ち
㊥	アテナ ケンスウ チン	レバー入れⓅ㋕→アロー レバー入れⓅ㋕→龍連牙 フラワー落とし	小Ⓟ連→アロー 大足払い㋕→龍連牙 大足払い㋕→瓢箪撃	デスバ大足㋕→アロー デスバ大足㋕→龍連牙 デスバ投げ
㊐	京 紅丸 五郎	小技連打 フラワー落とし レバー入れ大パンチ	小技連打 小技連→ジャンプ 小技連→地雷震	デスバ投げ デスバ投げ デスバ→地雷震
㊊米	ラッキー ヘビィ・D! ブライアン	小技連→溜めor垂直ジャンプ フラワーor小技連→ジャンプ フラワー→ジャンプ	小技連→溜めor垂直ジャンプ 小技連→ジャンプ 小技連→ジャンプ	デスバ投げ デスバ投げ デスバ投げ
㊫韓	キム チャン チョイ	フラワー落とし R・S・D→攻撃避け フラワー→空裂斬	小技連→飛翔脚 トルネード→攻撃避け 小技連→空裂斬	デスバ投げ デスバ投げ デスバ投げ
㊌伯	ラルフ クラーク ハイデルン	フラワー落としor小技連 フラワー落としor小技連 小技連→クロスカッター	小技連→ジャンプ トルネード→バルカン 小技連→クロスカッター	デスバ投げ デスバ投げ 立ち大足
㊖英	キング 舞 ユリ	大足㋕→ジャンプ フラワーor小技→ジャンプ R・S・D㋕→虎煌拳	大足㋕→ジャンプ 小技連→ジャンプ 大足㋕→雷煌拳	デスバ投げ デスバ投げ デスバ投げ
㊙墨	リョウ ロバート タクマ	疾風脚待ち 龍神脚を避け 歩いてきたところ投げ	タックル㋕→大攻撃 タックル㋕→大攻orビルド 歩いてきたところを投げ	デスバ投げ デスバ投げ 歩いてきたところを投げ

（9/30号）での記事で、B・トルネードは飛び道具を抜けられると書いたが、実は発売バージョンでは抜けられなくなった（H・アッパー以外）。


前バージョンでは、この状況なら抜けられた。今は無理。

VSイタリアチーム

VSテリー

何か通常技をガードさせれば、パワーウェーブを撃ってくることが多い。それをあらかじめ見越して、C+Dで吹っ飛ばそう。

ブライアンは大足払いをガードさせて誘う。ラッキーはデスバ投げのほうが、より確実に倒せるだろう。

ヘビィ・Dもブライアンと同じだが、なぜかパワーウェーブのくる確率が低いので、確認してから跳び込んだほうがいいだろう。


大足払いをガードさせたら、パワーウェーブを予約できる。

VSアンディ

ジャンプ攻撃か空破弾を誘う。ジャンプ攻撃は打点が高いことが多いので、ガード後に投げる。空破弾のガード後は、ラッキーなら立ち大パンチ。ヘビィ・Dなら立ち大パンチか、しゃがみ大キック。ブライアンはしゃがみ小パンチ（キック）で反撃だ。

誘い方はラッキーなら小デスバウンドを撃つだけでいいし、ヘビィ・Dならソウルフラワー。ブライアンは大足払いをガードさせよう。

VS東

こいつはハリケーンアッパーを攻撃避けでスカしていると、スラッシュキックがくるので、ガード後に投げることができるぞ（全キャラ）。

一応ブライアンなら大足をガードさせて、H・アッパーを誘発可能。ヘビィ・Dはレバー入れ大パンチをガードさせたら、スライディングがよくくるぞ。


レバー入れ大パンチをガードさせれば、こうなるわけ。

VS中国チーム

VSアテナ

フェニックスアローを誘うことが基本。ガード後に転ばせよう。

ヘビィ・Dはレバー入れ大パンチ。ブライアンなら、しゃがみ小パンチ連打でくるぞ。ラッキーはデスバ投げを試み、すべてガードされたら待ってみよう。まれにサイコボールも撃ってくる。

VSケンスウ

アテナと同じように龍連牙を誘い、ガード後に投げる。

誘い技はヘビィ・Dは、レバー入れ大パンチ。ブライアンは大足払い。すべてガードさせること。ラッキーはデスバ投げを行い、ガードされたら待つ。このパターンは100%に近いので、ケンスウには必勝を心がけよう。


ケンスウに大足払いをガードさせると……


「ヨッハッ」とね。ケツ落としが確定する。

VS日本チーム

VSチン

ヘビィ・Dの基本戦法、フラワーで跳ばせて、しゃがみ大パンチで落とせる（以下フラワー落とし）。

ブライアンは大足払いをガードさせ飄箪撃を予約し、あらかじめC+Dで跳び込もう。

VS京

ヘビィ・D、ブライアン共に、このキャラはツライ。しゃがみ小技連打に何発か当たるので、それで体力リードを保つ。前述したが、小技はただ連打するのではなく、近寄ってきたところに2、3発当てるようにしよう。百八式は気合で避けるのだ。

ところがラッキーは、こいつにとことん強い。小デスバウンドをほとんど攻撃避けでスカしてくれるからだ。これはデスバ投げが、完璧に近いことを意味するぞ。


京はほとんどデスバウンドを避けてくる。助かるッス。

VS紅丸

何もしなくてもよく跳び込んでくるこのキャラには、フラワー落としが最適。ヘビィ・Dはパーフェクトをとれる。

ブライアンはしゃがみ小キック連打で跳ばし、しゃがみ大パンチで落とせる。

VS五郎

ヘビィ・Dのレバー入れ大パンチによく当たってくれる。

ブライアンはしゃがみ小足を連打していると跳び込んでくるか、地雷震がくるぞ。跳び込んできたら、しゃがみ大パンチで落とすか攻撃避け。地雷震がきたら跳び込もう。

ラッキーはデスバ投げをせず、小デスバウンドを放った瞬間に跳び込もう。たいてい地雷震がくるからね。


ヤッター地雷震のスキはでかい。この状況ではガードできない。

VSアメリカチーム

VSラッキー

ブライアンとヘビィ・Dは共通。小足払いを連打していると、その場で垂直ジャンプか気合を溜めるので、突進系の必殺技を放とう。ブライアンはトルネード。ヘビィ・DはR・S・Dだ。


オッ、溜めてるなぁー、突っ込んでいこう。

また見ぬ強豪登場！
突如現れたニューチームの正体は!?

VSヘビィ・D!
R・S・Dを常に狙っているから、小技を連打していると跳び込んでくる。各キャラの対空技で落とそう。フラワー落としもとりあえず可能。

VSブライアン
ヘビィ・D!はフラワー落としが有効。ブライアンの跳び込みは強いので、攻撃避けですかしてから投げたほうがいい。
ブライアンは小足連打で跳ばせる。こいつのしゃがみ大パンチなら十分落とせるぞ。

VS韓国チーム

VSキム
飛翔脚を誘って落とそう。ヘビィ・D!はフラワー落とし。ブライアンはしゃがみ小パンチで、しつこく追い払っていよう。
ラッキーはデスバ投げでいいが、起き上がりに重ねないとうまくいかない。デスバウンドを飛翔脚で跳び越えてくるぞ。


ほとんどバカ。完璧に近いくらい、よく跳んでくる。

VSチャン
ヘビィ・D!ならR・S・D、ブライアンならH・タックルを繰り返す。チャンはよく攻撃避けでスカすから、そこを投げるか転ばせよう。

VSチョイ
誘う技は飛翔空裂斬。画面いっぱいに離れて、各キャラごとに誘い技を出す。ヘビィ・D!はS・フラワーで、ブライアンはしゃがみ小パンチだ。


くるぞくるぞ。後は避けて投げるだけだ。

VSブラジルチーム

VSラルフ
フラワー落としや、しゃがみ小パンチ連打でOK。跳び込みが強いので注意。

VSクラーク
B・トルネードをガードさせると、バルカンパンチを無意味に出すぞ。そこにハイパータックルを当ててやろう。
フラワー落とし、小パンチ連打も有効。使い分けよう。


ウーハッと突んだるウー。間合いが離れてると負けるぞ。

VSハイデルン
ブライアンとヘビィ・D!は共通。しゃがみ小パンチでクロスカッターを予約して跳び込もう。
ラッキーはデスバ投げを使用せず、一度立ち大足をガードさせる。跳び込んでくるから、後ろに下がってまた立ち大足。要はタイミングよく、立ち大足を出していけばいいのだ。


しゃがみ攻撃にも当たる大足。タイミングよく出していこう。

VSイギリスチーム

VSキング
こいつは強敵だ。はっきり言って、完全な勝利は確信できない。
それでも結構確率の高いパターンとしては、大足払いをガードさせるとよく跳んでくるところを、対空で落とすというものだ（ブライアン、ヘビィ・D!共通)。もちろんスライディングや、トルネードキックには細心の注意を払ってほしい。ラッキーは起き上がりにベスバ投げが通じるので、少しは安心できるだろう。


ラッキー跳んできた。大足払いをガードさせると結構…。

VS舞
S・フラワーや小技連打ですぐ跳んでくる。跳び込みも強くないので、余裕で落とせるはずだ。

VSユリ
ブライアンは大足払いをガードさせると、すぐに雷煌拳を撃ってくる。見越して、空中C+Dで吹っ飛ばしてやろう。
ヘビィ・D!はR・S・Dをガードさせれば、虎煌拳を予約できるぞ。


ハイッ、わかってたよー。この後は連続技だ。

VSメキシコチーム

VSリョウ
飛燕疾風脚がきてほしい。


H・タックルをガードさせたら、こうくるわけ。次に転ばせる。

しかもリョウは、大で出すことが多いのだ。虎煌拳を攻撃避けでスカしたり、挑発すると結構出してくれるぞ。ヘビィ・D!でやるといい。
ブライアンは起き上がりに、H・タックルを重ねてやる。するとリョウはガード後に大足払いや大パンチを出すので、それをガードして大足払いを入れよう。

VSロバート
ブライアンなら、リョウと同じ方法でいいぞ。ロバートなら、通常技の代わりに龍牙を出すこともままある。

VSタクマ
全キャラ共通のパターンを実行してくれ。後ろに下がって、歩いてきたところを投げるだけだ。



これで誰が最強かハッキリしたわけやな!!

対戦攻略

極限流空手チーム

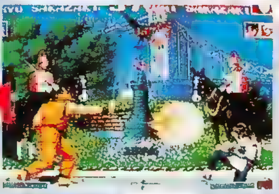
飛び道具あり、強力対空技あり、移動攻撃ありと文句ない能力を持つ龍虎の拳チーム。休まず攻め続けよ。それが勝利への近道だ。

担当：[illegible]

後退は考えるな。常に攻め込め ～チーム基本戦略～

リョウ、ロバート、タクマの3人は、共通の必殺技を3つ持っている。それが虎煌拳（龍撃拳）、飛燕疾風脚、覇王翔吼拳だ。この3大必殺技で、大まかな攻めこみのパターンを作ってみよう。

まず小虎煌拳（龍撃拳）を撃つ。この間にレバーをガード方向斜め下に入れるクセをつけよう。こうすることで、飛び道具の硬直が終わったらすぐに飛燕疾風脚が出せる。つまり、飛び道具の後を追うように飛燕で接近することが可能となるわけだ。



まず、小の虎煌拳を撃つ（すぐ溜め開始）。



すぐさま小の飛燕疾風脚で追いかける。



飛燕疾風脚をガードさせたら、しゃがみ小キックで動きを封じる。



間髪入れず大足払いに連携して、



キャンセル虎煌拳。この時点で、写真の１枚目に戻ったわけだ。これで「1ターン」が終了。これが連続攻めの基本フォーメーション。

今回、飛燕はガードされても大して跳ね返らなくなっている。そこで、飛燕の足先を当てたら、そのまま連打の効く技（リョウ、タクマはしゃがみ小足払い、ロバートはしゃがみ小パンチがいい）をガードさせて、そのまま大足払いキャンセル虎煌拳につなぐ。

ここで1ターンが終了。大足払いキャンセル虎煌拳を撃ってるときに、飛燕の溜めをつくる。ここから、虎煌拳を追って飛燕でさらに2ターン目に行くか、決めよう。相手だって、ガードばかりしてるわけではない。攻撃避けでスカしたり、跳びこんできたりするからだ。

これに備えるべく、1ターンの中身をいろいろ工夫する必要がある。そこで、小虎煌拳→飛燕と思わせておいて、小虎煌拳×2→飛燕としたり、バックダッシュしたり、間合いが近いならば小虎煌拳のあと跳びこんだり…リョウ、ロバートなら、バックジャンプからそれぞれ空中虎煌拳、飛燕龍神脚を出してみてもいいだろう。また、これらを警戒させておいて、空バックジャンプ・覇王翔吼拳を撃つ方法もある。空ジャンプに引っかかって相手が飛び道具でも撃とうものなら、覇王翔吼拳が相手方の飛び道具を撃ち消しつつ襲いかかることになるだろう。

また、相手が飛燕をガードしたあと反撃を試みるようなら、まよわず虎砲（旧ビルトアッパー）をブチかましてやろう。

虎砲は、出かかりの判定が強いので対空だけではなく、こういった相手の技に合わせてカウンターを取るという意味あいの技になることも覚えておいてほしい。



ときどき、マンネリにならないためにも空中必殺技を導入する。

次世代の極限流空手マスター リョウ・サカザキ

実は、このザ・キング・オブ・ファイターズ'94のキャラの中でも三強に入るほどの格闘家である。

あらゆる技の判定が強力で、早い話、これといった弱点が見当たらない。龍虎の拳以来、どのシリーズのリョウよりも強いと思われる。

さて、ロバートとの違いだが、まず決定的に違う点が虎砲。リョウのそれは、真上に上昇する、まさに昇り龍。あとは非常に細かい点で違いはあるものの、他の技はロバートと互角。前述したチーム戦法が、最もしっくりくるキャラである。

彼のみに許された空中虎煌拳は、小と大で決定的に違うのが撃った後の落下スピード。大は眠くなるほどゆっくり落ちて隙が大きすぎるので、小を使おう。また、打点をこまめに変えて撃てるのが強さのコツ。小、大にかかわらず、撃った後は撃つ前のジャンプ軌道に無関係で垂直に落下することを覚えておこう。



飛燕をガード後に反撃する相手には虎砲が効く。



打点を変えて撃つのがセオリー。

まだ見ぬ強豪登場!

突然現れたニューゲームの正体は!?

リョウと互角の格闘センスを持つ、最強の虎 ロバート・ガルシア

ロバートを使う上で頭に入れておいてほしいのが、龍牙。リョウの虎砲との違いは、龍牙のほうが若干斜め前方に伸びるという点。そのため、リョウではギリギリ届かないと


リョウよりも横に伸びる竜牙。

いう状況でも、ロバートなら届くことが多い。両方が浮くまでは、まずどんな攻撃にも負けない。

リョウの空中虎煌拳に対するロバートの空中必殺技は飛燕龍神脚。相変わらず、ガードされると跳ね返るが、ヒットするとダウンを奪える。この技は、小と大で角度が違うので、幻惑にも重宝する。ジャンプの方向、位置、昇り・下りに無関係で出せるので、跳び蹴りと併用して効果的に狙っていこう。相手と、その当てる位置によっては反撃を受けない。


基本のフォーメーションに組みこもう。

極限流空手の元祖、ここに極まるタクマ・サカザキ

特殊な技を持つのが、最後に控えるタクマ・サカザキである。

リョウや、ロバートのような派手さ(空中必殺技)はないが、飛燕疾風脚のスキの小ささは3人中ナンバーワン。


飛燕をガードされた後のスキは最も小さい。うむ、シブイ。

また、大は「飛燕疾風脚プラスワン」と呼ばれる。これは、タクマのみだが、大飛燕がヒットして相手が吹っ飛んでくるときに空中の相手に一発だけ追い打ちがかけられるというもの。ゆえに、飛燕疾風脚→立ち大パンチとか、なんと暫烈拳につなげたりすることができてしまう。


飛燕で吹っ飛んでく相手に…、


暫烈拳の追い打ちが入る。

また、覇王翔吼拳は撃ち出すまでがこれまた3人中最も速い(ちなみに他チームだが、ユリを入れた4人中でも最速)。前のほうでも少し触れたが、この技は、他の飛び道具を撃ち消しつつ攻撃することが可能。

翔乱脚が、コマンド技となったが、逆に通常技にキャンセルをかけて連続技に導入できるようになったのはうれしい限りだ。

リョウ、ロバートには対空技が充実しているが、タクマにはこれといった技がない。このため、跳びこみに弱いのがネックだが、逆に跳びこませないくらいにハードに攻めなければならないと言える。飛燕疾風脚からのコンビネーションで反撃を許さない鬼神となって攻めたてよう。

連続技セレクション

●リョウ・サカザキ編

☆ジャンプ大キック→アッパー(立ち大パンチ)キャンセル虎砲

相手が気絶したときはこれがいい。このゲームは、気絶時のキャラはヒザで立っている状態であり、ジャンプ攻撃を当てにくいので、最初の技はパンチよりも低い打点のジャンプ大キックがいい。


気絶はこんなに低い。つまり、大キックのほうが大パンチよりも当てやすい。

☆立ち小キック→しゃがみ小キック→しゃがみ大パンチキャンセル飛燕疾風脚

相手の起き上がりにはぜひ狙っていってほしい。立ち小キックを出したら、すぐ斜め下に入れて飛燕の溜めを開始。その後に連打でしゃがみ小キックを当て、目連打でしゃがみ大パンチにつなげる。このアッパーが当たるころには溜めが完了しているので、キャンセルをかけて飛燕につなご


相手の起き上がりに立ち小キック。


ヒットしたらすぐ左斜め下にレバーを固定、しゃがみ小キックへ。


レバーはまだ左下。しゃがみ大パンチのヒットマークを確認したら、


すかさずキャンセルで飛燕につなげる。

う。ロバートにもタクマにもできない、リョウだけの起き上がりスペシャルだ。

●ロバート・ガルシア編

☆めくり大キック→立ち大パンチキャンセル幻影脚

飛燕龍神脚でオドシをかけておいて、いきなり大キックでめくり、ヒットしたら狙ってみよう。タクマは翔乱脚でも代用できる。

●タクマ・サカザキ編

☆ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチキャンセル大飛燕疾風脚→追い打ち攻撃

2段目をしゃがみにする理由は、飛燕の溜めの関係で。飛燕は大で出さないと、後の追い打ちができない。その追い打ちとは、そこそこリーチのある技で、なおかつ素早いものなら何でもいい。普段は暫烈拳、相手が画面端なら虎煌拳が入る。虎煌拳なら相手はピヨる。画面端のときにはこっちを入れよう。




出るべくして出たのか!
出さずにはいられなかったのか!
このゲーム!!
ならばゲーメスト増刊号も出す!!
11月×日発売予定
今、最高に沸騰しているメーカーSNKの殿堂入りキャラクターが大集合!
SNKのキャラパワーを圧倒するゲーメストパワーで、誌上に彼らを躍らせる!!
THE KING OF FIGHTERS '94
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
©1994 SNK

VAMPIRE The Night Warriors ヴァンパイア

©CAPCOM

その闘い、さらに奥深く…

今回は目押しと連続技について、もう一歩ラクにやっていこうと思う。しっかりマスターしてくれ！

対戦で、目押しを決めて、僕満足

目指せ！目押しコンボマスター

対戦に、対CPU戦稼ぎに、目押しコンボは欠かせない。

担当：石井ぜんじ

目押しコンボのススメ

ヴァンパイアの対戦が今ひとつ爽快感に欠けると思っているあなた、目押しコンボを使っていますか？

目押しコンボこそ爽快感の源。うまくなった気分にさせる、一味違った対戦プレイヤーへの道なのだ！これを使いこなせるようになれば、一気にババッと気持ちよく攻撃できるぞ。

人のマネやワンパターン戦法の対戦に物足りない対戦プレイヤーよ、今こそ立ち上がれ！自分なりの目押しコンボを修得し、斬新な面白さのあるヴァンパイア対戦で他のプレイヤーに差をつけろー！

目押しコンボはなぜできる

理論的には、攻撃したヒットマークが消える直前のグラフィックが出ている瞬間にボタンを押すと、通常技の隙がキャンセルされ、次の通常技が出る、となる。ただし、これは目で確認して押すのは難しい。



このグラフィックの瞬間に押す。といってもほとんど感覚で押すしかない。

現実には、スピード1なら目で確認しつつ目押しして、2、3ならタイミングのみで押す。目押しというより、リズム押しといったほうが正確だ。

つなぐ技によってタイミングが違うのは、ボタンが押されてから技が当たるまでの時間が、技によって違うため。平均的に小のほうが大の技より当たるまでが速い。小→中→大とつなぐとき、たいていの場合小→中のタイミングより、中→大のタイミングがほんの少しだけ長い。

小→中、中→大、小→大の通常技の組み合わせならほとんどどんな技でも目押しキャンセルが可能。例外的に、中の2段技（アナカリスのしゃがみ中パンチ）の2段目に目押しキャンセルはかからないものもあるので注意しよう。



の技も目押しキャンセルがかからない。

目押し連続技はここで使う

目押しコンボといっても、通常の連続技と基本的には同じ。気絶時や相手の技の隙にたたきこむことができる。

そのほかに、もちろんジャンプ攻撃から連続技にすることもできる。飛びこみからの目押しコンボは確かに有効なのだが、ヴァンパイアではジャンプからの連続技は、ストIIよりつながりにくい。

そこで、ジャンプからすぐ目押しコンボにつなげるのではなく、ジャンプから投げか、目押しコンボの2択の攻撃が有効だ。これは、ほぼジャンプに近い性能を持つダッシュからも同じことが言える。具体的にはビクトルのジャンプパンチからのメガスパイクと小足→中足→大足払いの2択、モリガン、サスカッチのダッシュからコマンド投げと目押しコンボの2択などがある。

そのほかに、ヴァンパイアで目押しコンボが重要なのは、起き上がり時である。



本当はジャンプ大パンチを上で当てたら投げ、下で当てたら目押しコンボという感じ。

起き上がり2択攻撃はヴァンパイア対戦の基本

ヴァンパイアの特徴は、起き上がり側が一方的に投げ勝てる時間が、ほんの一瞬しかないこと。また、技を重ねられていると、投げ返すことができない。

つまり、起き上がり側は常に投げられてしまう危険に満ちている。とはいっても、投げ返そうとすると足払い系の技をくらってしまうことになるのだ。

だからこそ、起き上がりに



テツヤ

特攻ライターAチームの㊙&アディが贈る!

目押し検定1級への道

バーバラッパー…

俺の名は松っちゃん、通称0点。
俺の名はアディオス、通称コシカケ。
この2人が組んで指導!

担当:松っちゃん&アディオス Toshi

…足払いを重ねていれば、投げようとする[illegible]てしまう。

投げ大目押しコンボという[illegible]の攻撃が存在する。これこそ、ヴァンパイア特有のたたみかける攻撃である。小足払いからの目押しコンボにつなげ、相手の体力を一気に奪おう。

目押しコンボを修得するには

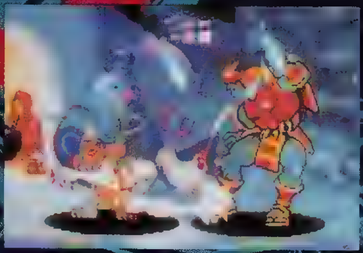
目押しコンボは、[illegible]中、中→大の通常技を、タイミングよくボタンを押すことによって可能になる。つまり、ボタンを連打したら絶対に成功しない。

[illegible]するためには、何回失敗してもいいから、出す技の回数だけしかボタンを押してはいけない。そして成功した時のタイミングを、手に覚えこませるのだ。

タイミングは[illegible]早めなはず。フェリシアの小足×3→大足払いの4段を例にとって考えてみよう。



小足払いから大足払いの間は、タイ[illegible]回で目押し。タイミング[illegible]



小足払いの連続はボタン連打でもいいが、目押し[illegible]大足払いがつなぎに[illegible]

この連続技は、ボタンを4回目押しする必要があるが、小足と小足の間より、小足と大足の目押しキャンセル部分のほうが、ボタンをたたくタイミングが[illegible]。連射するようなスピードではだめだが、小技連打を目押しするスピードよりは速いタイミングということだ。

相手の[illegible]タイミングのつもりで練習しよう。対CPU戦でちょっと練習していったん覚えてしまえば忘れない。対戦で実戦投入しよう。

ヴァンパイアは目押しが非常に重要なゲーム。しかしわかってはいるが、難しいのであまり使わないという人が多いと思う。そういう人たちにぜひとも使ってもらおうと、今からこの2人が目押しの練習方法の一例を紹介しよう。

アディ…先生、街のゲーセンで目押しのタイミングに[illegible]てしまいます…。僕にも目押しを教えてください。

松…なんやぁー俺の弟子ともあろう者が。街のゲーセン[illegible]



アディに指導する㊙。彼の指導は、[illegible]なくガラ悪い。

[illegible]はとんでもない目押し[illegible]

アディ…実は使ったことがないんです。

松…いいからここでやってみ。

アディ…ハイ。

松…フゥ…話にならんな。基本からやらなあかんな。つ[illegible]いてこれるか?

アディ…ハイ。[illegible]なんでお前が先生やねん!

これぞ目押し君! 公開㊙練習法

松…まずは目押しの簡単な、モリガンを使ってやってみるか。まずはこんな感じかな。ハイッ小、中、大。

アディ…オッ、モリガンの基本3段や[illegible]でもいきなりでけへんわ。

松…じゃあ最初は、小→大[illegible]つなげてみィ。

アディ…あれ、[illegible]になれへんわ。

松…それは[illegible]を押すのが遅いんや。

アディ…[illegible]

[illegible]大をや[illegible]次は中

—一分後…。

アディ…オイ、今度は大キックでえへん。ボタン壊れてるんちゃうか。

松…中は少し隙があるから、ちょっと遅めに押さなあかんのじゃ。

アディ…アリャ、できた。ほんだら次は、小→中→大やな。

—一分後…。

アディ…3つ揃うと、なかなかうまくいかへんな。

松…デミトリやモリガンは、ボタンを1・2・3とほとんど等間隔に押せばいいんや。

アディ…1・2・3・オッシャー、完璧や!

松…ゲームスピードやキャラによってはタイミングが違うんや。モリガンは比較的簡単やけどな。次はボタンを押すタイミングが早い[illegible]シャモンやってみ[illegible]。

アディ…[illegible]ジャ、早めやな。

[illegible]オッで[illegible]るわ。ボタンを押すタイミングは早い[illegible]と、モリガン[illegible]な。次はビクトル[illegible]

松…ビクトルやアナカリスは技の隙が大きいから、中→大のつなぎがちょっと[illegible]や。

アディ…な[illegible]な。これは難しい[illegible]。練習が必要やね。

松…フェリシアやオルバスもやってみ。こいつらは中パンチが2段やから、2段目をキャンセルして大キックにつなぐんや。

アディ…2段だと、しっくり見て押せるなあ。

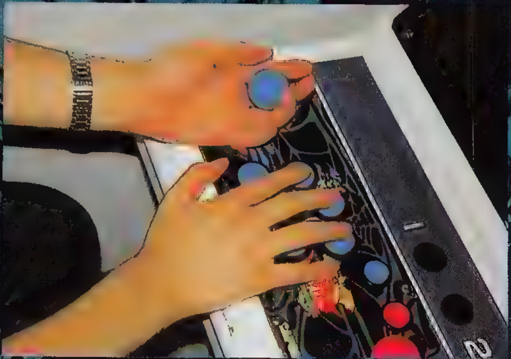
松…君たちもうまくなってきたやないか。でもこれはできるかな。ジャンプ小・中→立ち小足→小足払い→中足払い→大足払いの6段や。なかなか目押し検定特級のテクニックってやつや。

アディ…[illegible]



[illegible]6段を決めると[illegible]。これぞヴァンパ[illegible]ーの真の姿。

というわけで、君らも自分なりの練習法を[illegible]目押し検定特級を目指してくれ。



3本の指で小・中・大のボタンをカバーする。これ常識。



見よ究極技！
ツープラトン大攻撃でトドメだ！

対戦必須コンボから大道芸的究極コンボまで
目押し＆必殺コンボ集
デミトリ・ガロン・アナカリス・フェリシア・ビシャモン編

これらのコンボを修得すれば、押しも押されもせぬスーパーコンボマスターだ！残りのキャラは次号を待て！

担当　ゲーメストヴァンパイアチーム

さて、目押しコンボのやりかたがわかったところで、キャラ別の基本連続技と、スーパーテクニック連続技を紹介しよう。

基本コンボは[illegible]や気絶させた時に使う、必須のコンボ。持ちキャラの連続技は、ぜひ修得しよう。

スーパー多段コンボは、[illegible]烈な威力のものや、かっこよく難度の高いものを追求した。

コれだけはマスターしよう 必修基本コンボ

▼デミトリ

立ち小キック→立ち中キック→しゃがみ大キック（3HIT）

起き上がりに使う、基本の目押し3段。立ち中キックを遠距離にして威力を高めるため、立ち小キックの間合いは密着より少し離す。背の低い相手に確実に当てるため、立ち中キックをしゃがみ中パンチにしてもよい。



しゃがみ大キック。　立ち中キック。　立ち小キック。



立ち小キック

立ち小キック→立ち中パンチ→キャンセル→デモンクレイドル（3HIT）

ジャンプ大パンチを[illegible]けないと、意外につながらな[illegible]



カオスフレア。　立ち大パンチ。　ジャンプ大パンチ。

ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→キャンセル→カオスフレア（3HIT）



ビーストラッシュ。　しゃがみ小パンチ、　ジャンプ大パンチ、

ジャンプ大パンチ→しゃがみ小パンチ→キャンセル→ビーストラッシュ（3HIT）

▼ガロン

入るキャラと入らないキャラがいる。スペシャルデモンクレイドルだとつながらない。



デモンクレイドル。　立ち中パンチ。

ガードされても反撃はくらわないし、小パンチを[illegible]うので失敗することがないお手軽な3段攻撃。実用度がとても高い。

威力を考えれば、しゃがみ小パンチのあとにしゃがみ中パンチや立ち中キックを混ぜるといい。ビーストラッシュを大ビーストラッシュや大クライムレーザーにするとなお強力。

しゃがみ中パンチ→キャンセル→小ビーストラッシュ（2HIT）



小ビーストラッシュ　しゃがみ中パンチ。

起き上がりに重ねるとよい。お手軽かつ有効。

▼アナカリス

ドリルキック→しゃがみ小パンチ→しゃがみ中パンチ→大足払い（4HIT）

アナカリスはドリル攻撃で攻めることが多いだけに、ぜひマスターしたい連続技。



しゃがみ大キック。　しゃがみ中パンチ。　しゃがみ小パンチ。　ドリルキック。

ドリルキック↓立ち小キック↓キャンセルコブラブロー（4HIT）

コブラブローにつないで離れるのがいい。立ち小キックも3発まで入れることができる（当然難度は上がる）。



ドリルキック、立ち小キック、コブラクロー。

レバー入れ中キック↓大足払い（2HIT）

かかと落としにも、キャンセルと目押しキャンセルができる、連続になるので、ぜひ使おう。



しゃがみ大キック。レバー入れ中キック。

▼フェリシア

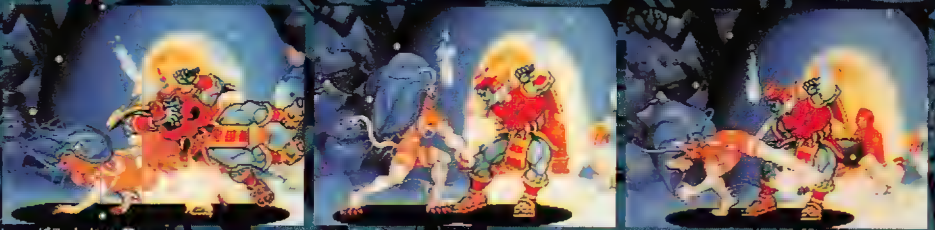
小足払い×3↓大足払い（4HIT）



しゃがみ小キック、しゃがみ大キック。

立ち小キック↓立ち中パンチ↓しゃがみ大キック（4HIT）

連打速度が速ければ目押ししなくてもよい。目押しの方が確実に入る。実用度が高い。



立ち小キック、立ち中パンチ、しゃがみ大キック。

これは他のキャラと同じく基本の目押しコンボ。ジャンプ小キック、ジャンプ中キックと空中2段からこのコンボにつなぐこともできる。その他、ジャンプ中キック、しゃがみ中キック、キャットサンドスプラッシュもお手軽。

▼ビシャモン

小足払い↓中足払い（2段）↓大足払い（4HIT）



しゃがみ小キック、しゃがみ中キック、しゃがみ大キック。

目押しの基本コンボ。中足払いは2発入れてから目押ししたほうが成功率が高い。確実に入れるなら、中足払いをしゃがみ中パンチに、大足払いをしゃがみ大パンチにすると目押ししやすい。ジャンプ大キックなどからつなぐこともできる。

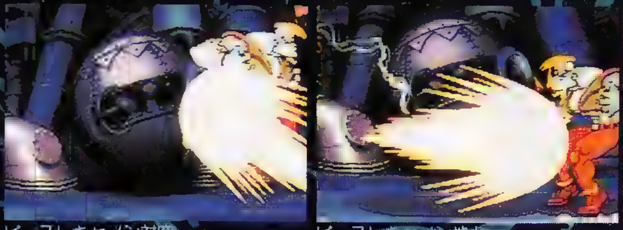
できるものならやってみろコンボマスターへの道

▼ガロン

ジャンプ中パンチ↓立ち小パンチ↓立ち中キック↓キャンセル↓ビーストキャノン地上↓ビーストキャノン対空（5HIT）



ジャンプ中パンチ、立ち小パンチ、立ち中キック、



ビーストキャノン地上、ビーストキャノン対空。

ジャンプ大パンチ↓立ち小パンチ↓しゃがみ中パンチとつないでもよい。ジャンプ中パンチでとびこんだほうがつながりやすい。ビーストキャノンを当てたあと、方向転換。

▼アナカリス

ドリルキック×2↓立ち中キック↓立ち大パンチ（5HIT）



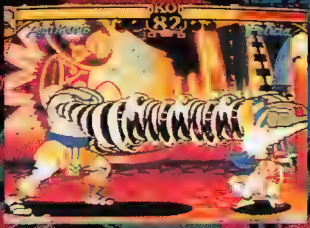
キック、


立ち小キック、


立ち中キック、


立ち大パンチ。


レバー入れ中キック、


コブラクロー。

一応、最も威力のあるコンボを追求するとこんなふうになる。小キックはレバーを入れつつ歩かないと立ち大パンチが届かない。立ち小キックを1つにすると確実。

レバー入れ中キック→キャンセル→コブラブロー（3HIT）

なぜかキャンセルをかけるのが異常なまでに難しい。いつも使いこなせれば、とても使える連続技なのだが…。

フェリシア

ローリングスクラッチ×3（13HIT）


ローリングスクラッチを


3回続けて入れる。

ローリングスクラッチは空中コンボになるため、画面の端で当てるとまたローリングスクラッチを当てることができる。タイミングはシビアだが、手動でも3回連続は確認済み。永久コンボ疑惑あり。

また、ローリングスクラッチの着地後、通常技（立ち中パンチ2段）やデルタキックを入れることもできる。

デルタキック→立ち小パンチ×2→しゃがみ大キック（4HIT）


デルタキック


立ち小パンチ


しゃがみ大キック。

デルタキックが空中で当たったときのみ、相手がまだ空中にいるときに通常技が入る。これは、空中だと1発なのだが、着地した瞬間なら連続で通常技が入る。それを応用して目押しコンボを入れる。

ビシャモン

ダッシュ→立ち小キック×2→キャンセル→撥ね刃→返し刃→立ち小キック→しゃがみ中キック→しゃがみ大パンチ（7HIT）

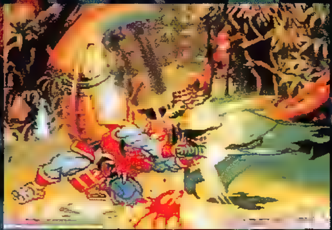

立ち小キック


撥ね刃


返し刃、


立ち小キック、


しゃがみ中キック、


しゃがみ大パンチ。

撥ね刃を連続技に含めた究極の連続技。ダッシュで近づき、立ち小キックで踏む。その後、立ち小キックをキャンセルして撥ね刃を出すのだが、これが難しい。

撥ね刃を当てたらすかさず引き戻し、相手が着地した瞬間に目押しコンボをたたき込む。速すぎると空中で一発しか入らないので、着地した瞬間に目押しする。

これが難しかったら、目押し4段を鬼炎斬にしてもよい。

立ち小キック→キャンセル→撥ね刃→返し刃→立ち小キック→キャンセル→撥ね刃→返し刃…（以後繰り返す）


立ち小キック、


撥ね刃、返し刃、


小キックを永久コンボ。

理論上の永久コンボ。1セットで2HITのコンボをひたすらつなぐ。とりあえず、9HIT、4回引き戻しまで確認。6〜7回引き戻して大鬼炎斬を入れたら体力満タンから終わりそう。

キャンセル撥ね刃がなぜか出にくく、相当難しい。

3強の座が確立!

ヴァンパイア対戦ダイヤグラムVer.2

目押しコンボからガードキャンセルの時代へ。
3強VS個性派&1発キャラの闘いはいかに――。

担当：石井せんじ

今回は、順位がかなり変わったが、実は予想通りの流れになっている。やはり上がってきたか[illegible]ビシャモン、ザベル、ビクトルというところ。

しかし、それでもビクトル、サスカッチという一発逆転系のキャラは点数が低い。もっと上につけたいのだが、チャンスが少ない点を考慮するとこうなってしまう。このあたりには異論も出そう。

全体的に、戦法としては、ガードキャンセルの存在が大きくクローズアップされてきた。目押しコンボから、対抗策であるガードキャンセルの時代へと流れは移り変わりつつあるのが特徴だ。

3強はモリガン、デミトリ、オルバス

ダイヤグラムの上位は3キャラが接戦となっている。しかし、その下とはっきり差がつき、3強の地位はほぼ確立された感がある。

まずはモリガン。前回とほぼ同じ点数で、首位戦線に踏みとどまった。対空技が強く、ダッシュで[illegible]ないキャラには、ダッシュで上から押さえこむことができ、そこから目押しコンボとベクター・ドレインを狙っていける。

また、ガードキャンセル技にシャドウブレイドが使えるのが大きい。これにより、目押し連続技で攻められる恐怖がなくなった。目押しが強いくせに目押しに強くないというところが強い。

嫌な相手はデミトリとビシャモンか。デミトリはほぼ同じ性能を持つだけに、一気に攻めこむことができない。通常技の威力はややデミトリが勝っていて、なかなか攻め切れない。

同様に上位にきたのがオルバスだ。オルバスは、ジャンプ大パンチばかりが強調されてしまい、バランスのとれた対戦プレイヤーが少ないかもしれない。しかし、超音波を駆使するオルバスは守りが堅く、ジャンプで攻めようとするキャラにはたいてい強い。

また、超音波はガードキャンセルが可能な技。うまく使えば、ガードで固められても反撃することができる。上から押さえこまれると無敵対空技がない分弱いのだが、うまい対戦プレイヤーほど逃げ出すのが巧みだ。

もちろん一気に攻めるときはしゃがみ大パンチを使う。小足払いから目押しで大足払いとしゃがみ大パンチの2段攻撃は、強力なコンビネーション。起き上がりに無敵のあるキャラには、毒霧を混ぜるのが脅威だ。



ガードキャンセルシャドウブレイド強し。



起き上がりに毒霧、シャドウブレイドを出すとはまる。

この2キャラに負けず劣らず強いのが主人公のデミトリ。非常にバランスのとれた守りの堅いキャラで、ストII感覚で使って強いキャラクターだ。

サスカッチなどのキャラにはカオスフレアを連打しながら粘り、ときおりダッシュやジャンプで攻めるだけで、相手はなかなか反撃するのが難しい。また、隙を見せればバットスピンや[illegible]連打で一気に体力を奪われる。フルゲージの3分の2近く減らすことのできるバットスピンの発見は、デミトリを再びパワーアップさせた。

嫌なキャラはビシャモン。モリガンよりカオスフレアに依存する割合が多いため、隙をつかれてチクチク刺されやすい。最後まで慎重なプレイが要求される。

が要求される。



バットスピンで一気に体力が3分の2減らされる。

個性派3人衆がんばる

これらの3強に続くのが、アナカリス、ビシャモン、ザベルの新3人トリオだ。やはり上がってきた。

アナカリスは、1つ1つの技はトリッキーで強力なのだが、隙が大きいのが欠点。近づかれて足払いをメインに攻められるとキツい。今までは、その特殊なキャラクターゆえ攻め方がわからなかった感があったが、だんだんバレてきつつある。

ヴァンパイア 対戦ダイヤグラム Ver.2

	モリガン	オルバス	デミトリ	アナカリス	ビシャモン	ザベル	サスカッチ	ガロン	ビクトル	フェリシア	計
モリガン		6	4	5	5	7	6	6	6	6	51(+6)
オルバス	4		5	5	6	6	6	6	6	7	51(+6)
デミトリ	6	5		6	4	5	6	6	6	6	50(+5)
アナカリス	5	5	4		4	6	6	4	6	6	46(+1)
ビシャモン	5	4	6	6		4	5	5	6	5	46(+1)
ザベル	3	4	5	4	6		6	5	6	6	45(±0)
サスカッチ	4	4	4	4	5	4		6	6	6	43(−2)
ガロン	4	4	4	6	5	5	4		5	6	43(−2)
ビクトル	4	4	4	4	4	4	4	5		6	39(−6)
フェリシア	4	3	4	4	5	4	4	4	4		36(−9)

見たぞ究極技！
ツープラトン大攻撃でトドメだ！



ダッシュ大キックから小キックキャンセル撥ね刃だ。

また、コブラブローはとてもガードキャンセルしやすい技のため、使いにくくなってきた。使いどころが限[illegible]ガードキャンセル[illegible]される。

とはいえ、アナカリスは対応の幅の広いキャラだ。慣れれば王家の裁き[illegible]一気に倒すこともできるし、まだ戦法は高度になっていくだろう。

ガロン、フェリシア、ビクトルに決して楽勝と言えないアナカリスは、楽に勝てるキャラが一人もいなくなってしまった。まさにテクニック勝負のキャラになったと言える。

ビシャモンの基本は変わらず、長いリーチを生かした小・中・大の目押し突きは相変わらず強い。対空技がないのはやはり[illegible]の攻撃力は脅威である。

また、ここにきてダッシュ[illegible]キックから撥ね刃を使い、ガンガン[illegible]める戦法が確立してきた。また実戦[illegible]は難しいものの、撥ね刃から引き[illegible]て、中・大の目押しコンボで再び[illegible]クキャンセル撥ね刃の[illegible]も存在する。使いこなせれば大幅に[illegible]アップすることだろう。

先月より若干差は縮まったものの、上から押さえられてしまう。ザベル、フェリシアが強敵。

ザベルは、平均的に強さが認められ、大幅に得意[illegible]した。とはいっても基本的戦法は変わっていない。ジャンプ攻撃を主に、ノコギリ系の通常技の強さを生かして[illegible]のがザベルの戦法だ。

[illegible]ベルの天敵は、なんといってもモリガンだ。[illegible]ザベルの攻撃力の強い技と言えば、しゃがみ中キック。レバー入れ[illegible]大パンチだな。これは力ードキャンセルにひっかかりやすい。シャドウブレイドをガードキャンセルに持つモリガンには、仕掛けること自体危険が伴う。

さらに、ダッシュ攻撃から通常技で攻められると、逆に押さえこまれてしまう。攻撃的なモリガンよりも、守りの堅いデミトリのほうがまだや[illegible]と言えるだろう。

前回まではヤヤポイントダウンしたのが、サスカッチとガロンである。対照的なキャラがこの位置にきたのは、なかなか興味深い。

サスカッチは、実はかなりの一発キャラであることがわかってきた。対空技に無敵技がないため、[illegible]に押され[illegible]味の闘いになる。

しかし、一回ビッグ[illegible]が決まると、ダッシュ[illegible]大・小・中・大の連続技が決まり、あっという間に体力を奪われる。近づいてからの、ジャンプ[illegible]蹴りからのめくり攻撃も強力で、ツボにはまれば逆転[illegible]かとても高い。

その分、攻撃の形に入るチャンスが少ないわけで、ダイヤグラム上は[illegible]低い位置にきた。

とはいえ、[illegible]の差[illegible]



一回食らったら大逆転。ガードキャンセルビッグトルネードも強い。

あると強さを見せつけられることとなる。

ガロンは、サスカッチと違い、攻撃力がないのが最大の悩み。しかし、ビースト[illegible]を含めた[illegible]で、近づけば自分のペースに持ち込むことができる。

しかし、モー[illegible]りに逃げ回りながら闘われると、なかなか追い詰めることができない。飛び道具を持つキャラは、意外に強敵となってしまう。

[illegible]ロンは手数を多く[illegible]も、ジャンプからのビースト[illegible]をしっかり守った闘いが必要となるだろう。

さて、残る2キャラ[illegible]フェリシアということになる。しかし、この2キャラの状況はかなり違う。

本当は強いぞビクトル

ビクトルは[illegible]キャンセル等にギガバーンがとても使えることが判明し、大幅にパワーUPした。アナカリスのコブラブローには、狙えば8割以上の確率で返すことができる。上から連続技でガードキャンセル[illegible]



[illegible]出し続ける攻撃にも強くなり、弱点が減った。

さらに、使いこなすにつれジャンプからガスパイクと小足・中足・大足の2択攻撃がさらに強くなり、凶悪になってきた。ジャンプ大パンチのとびこみは、シャドウブレイドが出ていても潰して、そのままガスパイクへ持っていってしまう。また、メガスパイクはめを使っている人は少ないが、絶対修得したほうがいいぞ（ストⅡと[illegible]あまりジャンプ攻撃の打点を低くしてしまうとかからないのがポイント）。

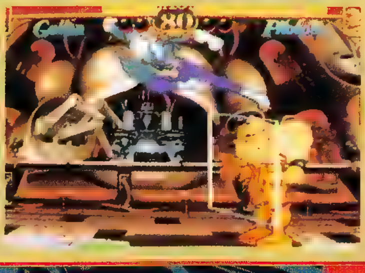
しかし、攻撃チャンスが少ないキャラだけに、ダイヤグラムでこのキャラが増えてしまってこの地位となった。フェリシア以外に、ビクトルの方が有利と言い切れるキャラがいたら教えてほしい。

フェリシアは、対空技がないせいでどんどん地位が低下。攻撃にも今ひとつ決め手がないのが痛い。

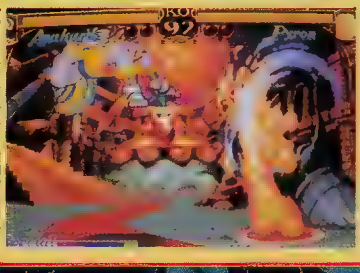
また、ガードキャンセル技の進歩により、デルタキックが返されやすくなったのもマイナスだ。現状で[illegible]利と言えるキャラが一つもなくなってしまった。ジャンプ攻撃や小足・大足の目押しコンボを確実に決めていきたいところ。よほどの進歩がない限り、最下位が確定しそうだ。

フォボス、パイロンは使用できない!!

9月上旬あたりから、「フォボス、パイロンがプレイヤーキャラとして使える」などというウワサがはびこっているらしい。編集部にも「使えるんですか？」というような電話がジャンジャンかかってきた。どうしてこんなウワサが出てきているのかわからないが、これだけはハッキリと言える。「絶対に使用できません」（カプコン）。つまり、使えるだのというウワサはすべて「ガセ」である。読者のみなさん、このテのウワサには注意してください。



フォボスは多彩な攻撃を持っているが、使うことはできない。



パイロンも使えたら面白そうだけど、もちろん使えない。

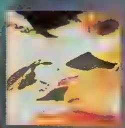
INTELLIGENCE

Voice of Game Creator

刻々と進化を続けるゲーム業界。
そのゲーム業界に一歩足を踏み入れると、
一体どんな世界が待っているのであろうか…。
そこで、バンタンの卒業生でもあり、「ワールドヒーローズ」等でお馴染みの
（株）エー・ディー・ケーのグラフィックデザイナーとして活躍しいるゲームクリエイター、
関純治君に特別インタビューだ。業界の生の声が届いたぞ！

僕はこの4月にグラフィックデザイナーとして入社したんですが、
入社してすぐ、『痛快GANGAN行進曲』というゲームのグラフィックを描かせてもらいました。
キャラクターを動かしたり、背景を描いたりしたんですけどね。
このゲームは「ワールドヒーローズ」をもっと楽しめるようにした感じで、
ゲームそのものにも奥行きが出てキャラクターが前後左右に動けるようになっていますし、技にも幅が出ている。
グラフィックの質もかなり見ごたえがあるものになっていますから、皆さんにもきっと満足してもらってるんじゃないでしょうか。
今はもう来年発売予定のゲームの制作にとりかかっているんですけど、企画会議の時から僕もガンガン意見を出すようにして、
出来るだけいいものを創ろうと頑張ってます。
いいアイデアならきちんと取り入れられますから、とてもやり甲斐がありますね。
当社には企画だけをやる人以外の人でも、いいアイデアさえあれば誰にでもチャンスがありますから、
そのうち、自分の企画したゲームを創ってみたいとも思っています。
対コンピュータではなく、友達と何人かでワイワイ楽しめるようなゲームが創りたいですね。
皆さんも、今まで以上にこれからのA・D・Kに期待してください。
グラフィックだけでなく、ゲームの企画にも力を入れている関君。
そんな関君のデビュー作、『痛快GANGAN行進曲』は全国各地のゲームセンターで楽しめるぞ。
君も関君の作品に触れてみよう！






（株）エー・ディー・ケー
グラフィックデザイナー 関純治君
バンタン電脳情報学院 '93年度卒業

95年度入学願書受付中

'95募集COURSE

シナリオ&キャラクターデザインコース
ゲームプログラムコース
コンピュータグラフィックスコース
動画アニメーションコース
映像クリエイトコース
デジタルサウンドコース
全コース昼間部2年制

INFORMATION

10/1（土）〜10/31（月）（日・祭日除く）'95年度学校説明会
10/16（日）模擬試験
10/22（土）〜10/23（日）バンタン クリエイターズ フェスティバル'94
10/30（日）1日体験入学



バンタン電脳情報学院 FREE DIAL 0120-51-0505
当学院に関するお問い合わせ、資料請求（無料）は、ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。
〒150 渋谷区東3-22-14-9GM

マーフィーだよ全員集合!!

バンタン電脳情報学院ソフトハウス：電脳工場オリジナルソフト第一弾！“マーフィーだよ全員集合!!”全米でベストセラー「マーフィーの法則-完全版-」から抜粋した220本を、CGアニメーション化！ その抱腹絶倒のCGアニメは「ウゴウゴルーガ」の制作スタッフが担当。おまけに日本語と英語の二ケ国語ナレーションで遊びながら学べちゃう、まったく新しタイプのエデュテイメントソフトだ！



10月21日: 3DO より発売

VANTAN CREATORS Fes'94

バンタン生が主催するイベント。学生作品コンテストを始め豪華ゲストのライブや講演など盛り沢山！詳しくは案内書無料請求ハガキに必要事項を記入のうえご投函下さい。パンフレットをお送りします。
又、ご希望の方はライブ（葉山宏治&ブラザーズ）を含めご招待します
日程&会場：
10月22日（土）バンタン電脳情報学院
10月23日（日）クラブ“イエロー”

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

2750

差出有効期間
平成7年12月5日まで

切手をはらずに
おだしください

150-00

（受取人）
渋谷区恵比寿南3・1・8・9GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 現住所	〒（　　　） 都 道・府 県 TEL（　　　）　　ー
フリガナ 氏　名	年令　　才　男　女
フリガナ 学校名 学　年	県立・市立・私立　　　学年　　年　在学中・中退・卒業

案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。	記入欄
学校説明会 各専攻コース別の授業カリキュラムから就職について、入学試験の内容・倍率、校舎見学など本学院に関すること全てにお答えします。 また、各業界への就職や展望について、コースアドバイザーが1対1でご説明します。開催期間中の希望日時をご記入下さい。	月　日 時から
模擬試験 一般入学試験対応の模擬試験です。今回は、一般入学試験の5科目のうち、3科目（一般常識・感覚テスト・作文）を実施します。模擬試験の結果は、A・B・C・D・Eの5ランクで評価して皆さんのお宅へ郵送します。しかも、A・Bランクを取得した方は、本試験において模擬試験で受験した科目が全て免除になります。 なお、模擬試験の評価は本試験の参考には一切致しません。	
バンタン クリエイターズ フェスティバル '94 バンタン生主催の学園祭です。お申し込み先着30名までご招待します。 見学希望日に○を記入して下さい。	・22日 ・23日 ・両日
一日体験入学 各コースの内容は、現役ゲームデザイナーを招いて企画書を制作するゲーム企画書コース・IBM PCを使用するゲームプログラムコース・マッキントッシュを使用するコンピュータグラフィックスコースの3コースです。 全コースとも、初心者対応です。興味のある方は、是非ご参加下さい。	希望コース名を記入して下さい

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームクリエイト専攻	シナリオ&キャラクターデザインコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	コンピュータグラフィックスコース	
	動画アニメーションコース	
マルチメディア専攻	映像クリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　）　TEL（　　）　―
フリガナ 氏　名	年令　才　男・女
フリガナ 学校名　学年	県立・市立・私立 学年　年　在学中・中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

キリトリ線

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.128
10.30 30 October 1994



●月２回の発行ペースになってからというもの、ページ数がドンドン増えてきている。あと30ページぐらいあると丁度いいかな？と思ったりもするが、まあ何事も腹八分目がいいということで（なんのこっちゃ）。そんな余力は増刊号などで爆発させていくつもりだ。とくに「ヴァンパイア」の増刊号は、スペシャルな力作だぞ!!



まだ見ぬ強豪登場！ 突如現れたニューゲームの正体は？

見たぞ究極技！ ツープラトン大攻略でトドメだ!!

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト10月30日号

CPU戦も対戦も負けない!!
ヴァンパイア

引き続いてキャラ別の攻略記事をお届けしよう!

必要不可欠なテクニック

ガードキャンセルの世界へようこそ

意外に狙っている人が少ないが、
そんなに難しいテクニックじゃない。
今まで苦しめられた多段攻撃に逆襲だ。

担当:松っちゃん

ガードキャンセルって何?

ヴァンパイアで対戦しているときに、あれっ?と感じるような相手の攻撃をガードした直後に反撃する光景を見たり、体験したことが一度はあるだろう。この相手の攻撃をガードして反撃することがガードキャンセルだ。

ガードキャンセルの必要性と重要性

街中で少しうまい人のプレイを見ると、きっと目押し連続技を使っているはずだ。この目押し連続技の有効対応策がガードキャンセルだ。うまい人ほど目押し連続技を使ってくるので、ガードキャンセルはぜひマスターしたいテクニック。
もちろん、目押し連続技以外にもガードキャンセルは非常に有効なので、これも忘れずに。

具体的な入力方法

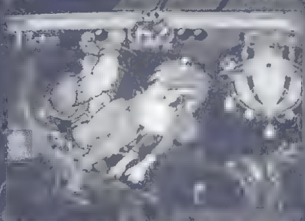
ガードキャンセルは、ガードする前にコマンドが入力されていて、ガードした直後にボタンを押せば出すことができる。



ここまでに、↓↙←のコマンド入力完了。



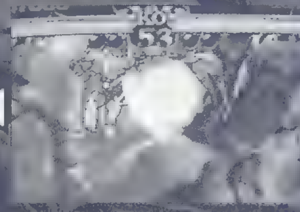
相手の攻撃をガードしたら、キックボタン。



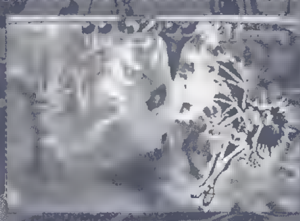
これで、ギガバーンのガードキャンセル成功。

デミトリのデモンクレイドルでガードキャンセルする場合は、→↓↘←と一度ガード方向に入力してからボタン押せばいい。
しかし、1回しかガードしてない攻撃にはなかなかガードキャンセルを決められないもの。
ここで注目するのは、1度の攻撃で複数回ヒットする技。その有名どころの例を挙げてみると、モリガンのバルキリーターン。1度ガードすると十数回は連続してガードする。つまりガードキャンセルできるチャンスがガード数と同じく十数回もあるのだ。だからガードキャンセルしやすいのだ。この技以外にも、同様の技を知っておけばガードキャンセルしやすい攻撃はたくさんある。これも別表にまとめたので、そちらを見てほしい。

実践編



相手のジャンプをむかえに行って、



デスボルテージでガードキャンセルを決めよう。

実際にガードキャンセルを使うときは、おもに目押し連続技をガードしたときだろう。特に、ビシャモンにはこの突進でチクチク押されるはず。このとき、ガードキャンセルで反撃するのだ。



小→中→大と固められる前にガードキャンセルで反撃だ。

このほかにも、ガロンのしゃがみ小パンチ・キックなどからも狙っていくといい。これで接近戦から脱出できるぞ。
空中でもガードキャンセルは有効だ。その中で最も使えるものは、ザベルの空中デスボルテージ。スペシャルジャンプ飛行時は、相手のジャンプ攻撃をあえて自らジャンプして空中ガードしてから出す。ヴァンパイアならではのこういう攻めもどんどん試みていこう。
最後に起き上がりガードキャンセル。ガードキャンセルできる技を起き上がりに入力してからガード方向にレバーを入力し、ボタンを押すもの。スーパーストⅡシリーズの、ガード昇龍拳を思い浮かべてもらえば分かりやすいと思う。いろいろなテクニックを紹介したが、どれも使えるものばかりなのでマスターしよう。

ガードキャンセルでつぶしたい技

デミトリ	バットスピン
モリガン	近距離大キック(4段)、バルキリーターン
ガロン	立ち大パンチ(2段)
ザベル	レバー入れ大パンチ(3段)
アナカリス	しゃがみ中パンチ(2段) コブラブロー
ビシャモン	立ち中パンチ(3段) 立ち大パンチ(3段) 中足払い(2段)
フェリシア	デルタキック、ローリングバックラー ローリングスクラッチ、近距離中パンチ(2段)
オルバス	立ち中パンチ(2段)、中足払い(2段) スクリュージェット、アクアスプレッド
サスカッチ	ビッグタイフーン、近距離大パンチ(2段)

※ヒット回数は最大ヒット数

どの技がガードキャンセル可能?

デミトリ	デモンクレイドル、バットスピン、空中カオスフレア
ガロン	対空ビーストラッシュ、空中ビーストラッシュ
ビクトル	ギガバーン
ザベル	デスハリケーン(空中)、空中デスボルテージ
モリガン	シャドウブレイド、シェルキック、空中ソウルフィスト
アナカリス	王家の裁き
ビシャモン	なし
フェリシア	サンドスプラッシュ
オルバス	ソニックウェーブ
サスカッチ	ビッグタイフーン

必殺技を駆使してパターン化!

対CPU

アナカリス

稼ぐならコブラブロー、
楽しむなら王家の裁きだ。

担当:石井ぜんじ

アナカリスは、コブラブロー[illegible]の[illegible]が[illegible]。[illegible]しゃがみ大パンチ[illegible]に当た[illegible]倒れ[illegible]パターン化すれば、棺の舞[illegible]、ミイラドロップも有効。[illegible]

キャラ別対応策

▼VS デミトリ

[illegible]しゃがみ大パンチで[illegible]。待ってしゃがみ大パンチで倒す。起き上がりに棺を重ねよう。



▼VS ガロン

ファイヤーはしゃがみ中パンチで[illegible]一気に[illegible]。[illegible]りにレバー中立パンチの棺を落とし、倒れたらレバー中立キック、レバー入れキックの[illegible]。

スタート直後、ダッシュしゃがみ小パンチ↓しゃがみ中パンチとガードさせると、必ず立ち中パンチをガロンは出してくる。そこを大足払いで[illegible]せよう。画面の[illegible]つめたら、起き上がり[illegible]の棺を[illegible]。





▼VS ビクトル

ちガードしているところを大足払いで転ばせていく。

コブラブローを[illegible]り返すだけでよいので、楽な相手だ。少しひきつけるとパーフェクトが取りやすい。

ほかに、王家の裁きやしゃがみ中パンチをガードさせた後に出す大パンチの[illegible]いてミイラドロップなどを狙っていってもよい。



[illegible]コブラブローのみでよい。

▼VS ザベル

基本的には待って、しゃがみ[illegible]。[illegible]ートで近くに出現したときもしゃがみ大パンチの根元を当てて転ばせよう。

転ばせたらコブラブロー[illegible]

[illegible]キック[illegible]コブラブロー[illegible]

▼VS Sモリガン

[illegible]はしゃがんで[illegible]ってくれる。ずっと待っているとダッシュしてくるので、[illegible]大パンチを根元で当てて転ばせよう。

起き上がりに出し、むりやり[illegible]。そして[illegible]で離して待とう。

コブラブローを出しているだけでよい。骸封じに注意。

▼VS フェリシア

[illegible]コブラブロー[illegible]ックジャンプしたあとにローリングが来るので注意しよう。ローリングが来たら、あわてず立ち小パンチで止めるか、ドリルキックから連続技を入れよう。

▼VS ビシャモン

この相手も基本的にコブラブローを使う。少しだけひきつけて、空振りしないように[illegible]

▼VS オルバス

スタート直後がパターンにはまりやすいので勝負どころだ。近づいてきたら立ち小パンチを出すと、毒を出すから大足払いで転ばすのを繰り返す。

パターンが崩れてはまらなくなったら、間合いを離して王家の裁きを当てよう。ファラオマジックもよく当たる。

▼VS サスカッチ

棺の舞をガードさせると立ちガードしてしまうという性[illegible]



稼ぎたい人は、しゃがみ中パン[illegible]

ミイラドロップで投げる。また、棺のあとすぐドリルキック↓しゃがみ小パンチでもよい。小パンチのあとはすぐまたドリルキックを出すとどんどん当たってくれる。

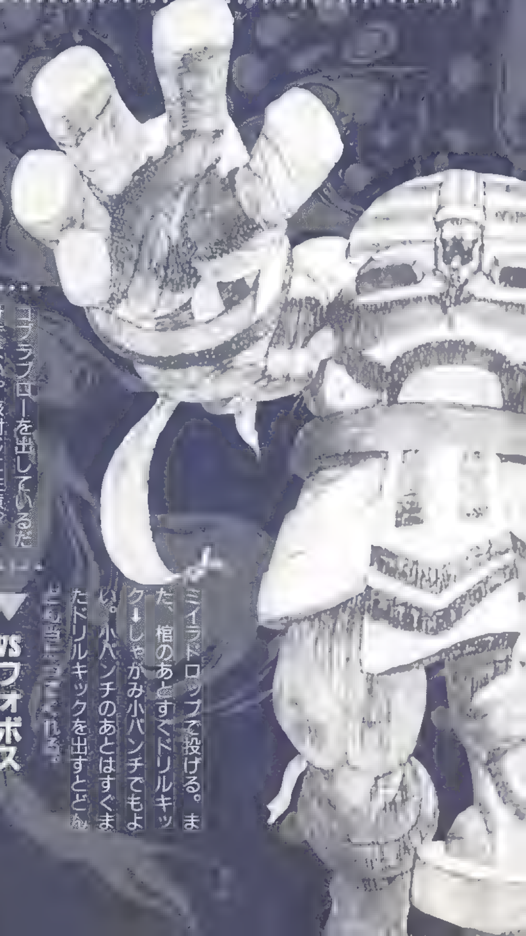
▼VS フォボス

[illegible]ボンクではめよう。復活した[illegible]身させ続けていれば問題なく[illegible]

▼VS パイロン

スタート直後ダッシュしゃがみ大パンチを[illegible]っていくのが1つの戦法。[illegible]まに立ちガードすることがあるので、ミイラドロップでっ[illegible]棺を落とし、固まってくれたら[illegible]ミイラドロップで[illegible]





フィニッシュはイリュージョンで気持ち良く
CPU攻略 モリガン

ダッシュ中パンチベクタードレインができれば難しいことは何もない。パイロンだけは手強いけどね。

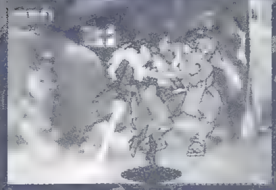
担当:松っちゃん

プレイする前にこれだけは知っておこう

CPU戦をプレイする上で、ちょっとしたテクニックがある[illegible]ので紹介しておこう。



大足払いや、シャドウブレードで倒した相手の起き上がりのタイミング[illegible]中パンチを[illegible]



着地までにコマンドを入れてベクター[illegible]

このテクニックは、[illegible]ビシャモン、パイロン[illegible]に有効（もちろん対戦でも）なのでぜひマスターしよう。

キャラ別対応策

▼VSガロン

初めに[illegible]い、ジャンプしてきたらシャドウブレイドで転ばす。そして、ガロンの起き上がりに[illegible]



ガロンは[illegible]必ず技を空振りしてくれる。スペシャルゲージがたまれば[illegible]も決まる[illegible]

▼VSビクトル

[illegible]しゃがみ大パンチをギリギリ当たらない間合いで出して大パンチを誘い、シャドウブレイドでつぶす。これだけでパーフェクト勝ちできるが、ビクトルが大パンチを[illegible]ときは1度ガードポーズを取ってあげる[illegible]ということは[illegible]

[illegible]りに持ち出[illegible]して跳[illegible]する[illegible]くれる[illegible]技を[illegible]

▼VSザベル

ザベルのジャンプ[illegible]リケーンを待ちシャドウブレイドで落とす。1度倒したら中パンチベクタードレインでOKだ。体力が減ってヘルズゲート[illegible]を使ってきたなら[illegible]

▼VSアナカリス

[illegible]ソウルフィスト[illegible]牽制する。アナカリスがジャンプしたらシャドウブレイドで倒そう。そして、起き上がりに重ねソウルフィスト大足[illegible]



起き上がりにソウルフィストを[illegible]

▼VSフェリシア

フェリシアの[illegible]
1 前ジャンプ
2 [illegible]して大キック
3 バックジャンプ↓ローリングバック[illegible]
4 前ダッシュ↓後ダッシュ↓サンドスプラッシュ
[illegible]ではシャドウブレイドで対応。4はサンドスプラッシュを[illegible]

▼VSデミトリ

初めに必ず後ろにさがるので少し前に押そう。こっちから[illegible]と離れるとジャンプか[illegible]

▼VSビシャモン

[illegible]ガードだ。ダッシュ攻撃がデモンクレイドルの場合は、基本[illegible]を決めよう。これ以外の[illegible]バットスピンとカオスフレアがある。バットスピンは、ガードさせて[illegible]カオスフレア[illegible]しゃがみ大[illegible]でそれぞれ対処しよう。

ソウルフィスト[illegible]でスペシャルゲージを[illegible]ダークネスイリュージョン[illegible]ビシャモンはけっこうくらっ[illegible]



▼VSオルバス

[illegible]ビクトルと同じく[illegible]必ず後退するので画面端まで押していこう。画面端まで行ったら[illegible]当たる間合い[illegible]パーフェクト勝ちできる。さらに[illegible]ヴァルキリーターン[illegible]っていっても構わない。

[illegible]てくれる。この後[illegible]チベクタードレイン[illegible]に持っていこう。

▼VSサスカッチ

立ち中パンチだけ。タイミング[illegible]しゃがみ[illegible]ていると[illegible]れる。コイツもビクトルと同じく[illegible]ガードポーズを取らすと[illegible]ガードポーズを取った後は、ビックファイト[illegible]ので[illegible]フィニッシュは[illegible]これだダークネスイリュージョン[illegible]決めることもできるぞ。



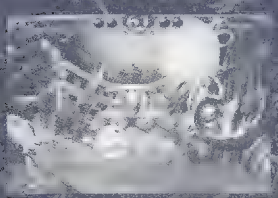
しゃがみ大パンチを空振りしてガードのポーズを取らせれば次のしゃがみ大パンチは必ずヒットする。

▼VSフォボス

[illegible]ジャンプ(ダッシュ?)で近づいてくれたらシャドウブレイドで落とす。[illegible]ジャンプを待とう。1度倒したら、フォボスの[illegible]ベクタードレインで投げてしまおう。ベクタードレインを1度決めたら、前ダッシュから再びベクター[illegible]

▼VSパイロン

初めに[illegible]ソウルフィストを[illegible]より少し近い場所をキープする[illegible]いになるかいつかパイロンは前ジャンプしてくる。これをシャドウブレイドで落とそう。1度倒したら中パンチベクタードレインだ。このとき、[illegible]ザベルと同じく早めに立ち大キックを出せばいい。



これぐらいの間合いをキープしてソウルフィストで跳ばそう。



対CPU食い方講座

CPU攻略 サスカッチ

食ったあとは、ダッシュ攻撃からの連続技命。好きな技をぶち込もう。

担当:かっちん

基本は食う

対戦プレイでもそうだが、やっぱりサスカッチは食う。対CPU戦でも同じ。これに尽きる。あっそうそう、知らない人のために説明しておくけど、「食う」というのはビッグブランチのことだよ。対CPU戦での食べ方は[illegible]とおりあり。

●ダッシュ攻撃後食う
●相手のジャンプ攻撃をガードしてから食う

が基本的な柱となる。

●[illegible]のしょうこ[illegible]間合い。



●垂直ジャンプ[illegible]の[illegible]ダッシュ[illegible]大足で[illegible]バトルスピンは[illegible]前ジャンプは[illegible]乱ジャンプ[illegible]あり、[illegible]

キャラ別対応策

▼VSデミトリ

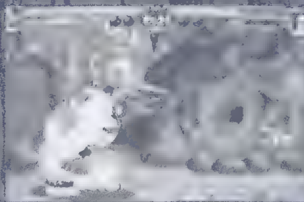
とりあえず与[illegible]の位置まで歩き相[illegible]の行動を待つ。そのあとのデミトリの行動[illegible]。

●ダッシュカオスフレア
●ダッシュデモンクレイドル
●バットスピン

出さない[illegible]。前者はガードしたあと食う[illegible]、なるべく間合いを詰め[illegible]。後者は当然そのまま食う。慣れないうちは、このチョコの判[illegible]が難しいかもしれないが[illegible]るようにする。

▼VSモリガン

基本[illegible]と似ている[illegible]。ただし、待っている[illegible]は[illegible]これなら[illegible]は当たらない[illegible]スペシャルは垂直ジャンプすればOKだ。





[illegible]れないと[illegible]

▼VSビクトル

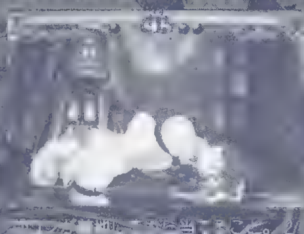
[illegible]

▼VSザベル

ザベル戦は完全対応していこう。ダッシュからの食いは返されやすいのでやらないほうが無難。とりあえず離れていればOK。ザベルがジャンプしたら[illegible]

▼VSカロン

空中ダッシュしてくるので着地を食う。ヘルズゲート(ブープ)したら中足払いを重ねて[illegible]で転ばせば[illegible]。ビーストラッシュ[illegible]したらビッグタイフーン[illegible]HITで返す。[illegible]ンはガード後食えるぞ。また、カロンの体力が[illegible]てきたら、ダッシュ攻撃を混ぜ[illegible]素早く[illegible]立ちガード。そのまま食えば[illegible]



[illegible]

▼VSアナカリス

[illegible]

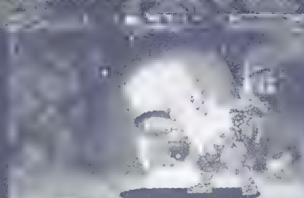
▼VSフェリシア

[illegible]ランチのコマンド[illegible]するので[illegible]

▼VSビシャモン

ローリング[illegible]は[illegible]食える[illegible]。垂直ジャンプ[illegible]るぞ。このとき[illegible]。立ち大キックからっとうし[illegible]かったら、ガードキャンセルで切り返してもいいだろう。サンドスプラッシュは、ジャンプができればベスト。

[illegible]ダッシュ大[illegible]当[illegible]て[illegible]

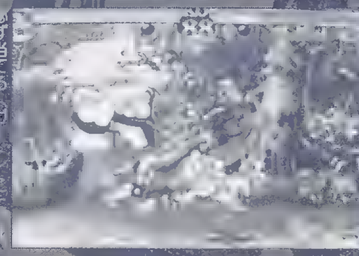


ダッシュ[illegible]チが有効

▼VSオルバス

[illegible]が始まったらダッシュパンチで近づき食う。このとき、小パンチを早く[illegible]てしまうとサスカッチが[illegible]ダッシュ攻撃[illegible]ーンのあとスクリュージ[illegible]くるのでバックリャン[illegible]

[illegible]来ない場合は、タイフーンをガードさせてスクリュージエアを誘うこと。



[illegible]ず当てる[illegible]

▼VSフォボス

いきなりダッシュ[illegible]で[illegible]

▼VSパイロン

[illegible]ある[illegible]そのあと[illegible]るわけだが[illegible]ほし[illegible]



大足で転ばすと、間合いもタイミングもとりやすい。



食われるばかりが魚じゃないぜ。
逆に焼いて食ってやれ!!

対戦攻略
オルバス

おおう!言葉の意味はよくわからんが、とにかく凄い自信だぁ!!

担当:ライネックK−TAN

それではまず[illegible]と基本的なことから実用[illegible]まで[illegible]ていくことにしようか。

頭上落下物注意!!

オルバスは頭上付近にしつこい跳び込み攻撃に小技連打を併用されると、反撃するのに非常に忍耐力を必要とする。すばやく相手の動きに反応できるならば、立ち大パンチや先読みで小スクリューシェットで[illegible]へ回って背後から攻撃することも有効である。



こんな風に跳び込まれるのが一番嫌。

この裏に回った後に、[illegible]ソニックウェーブやしゃがみ大パンチを出しておくと効果的だろう。

特に、オルバスは[illegible]されてから起き上がりを攻められると、[illegible]。こちらの起き上がりに跳び込み攻撃から[illegible]出してくる[illegible]に[illegible]的にガード[illegible]ソニックウェーブ[illegible]うまく[illegible]てくれるので、すぐ[illegible]キックでダメージを与え[illegible]



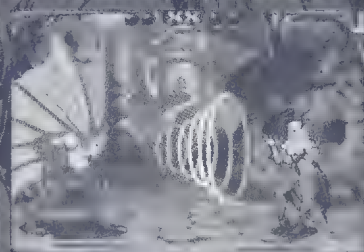
[illegible]たまま[illegible]技を[illegible]まれ[illegible]跳び込まれると[illegible]うに立ち[illegible]パンチ[illegible]されてしまう。

[illegible]ソニックウェーブのスペシャル[illegible]ガードしている最中にソニックウェーブのコマンドをひたすら入力し、小パンチボタンを連打してみよう。

そうすると、ガードをしている最中に音波が出る。これで、何気なくでいいので[illegible]トキャンセルの感覚をつかんでほしい。

いくぜ!我らのお魚くん

攻めるときの[illegible]柄を最初に書いてしまった[illegible]からお魚くんの反[illegible]。頭上がそれほど強くないので、ソニックウェーブを出しても跳び込みで頭を蹴られない間合い。[illegible]基本は[illegible]から[illegible]の[illegible]を[illegible]て[illegible]ここか



[illegible]ポイズンで壁を作る。

切った。

常に大のソニックウェーブやポイズンプレスで前方に壁を作り、これに紛れて立ち中大キックや大足払いを出す。ソニックがヒットした場合は、すかさずジャンプ攻撃や立ち大キックなどで追い打ちをかけよう。ポイズンがヒットした場合は、ジャンプ大パンチ[illegible]

↓立ち小パンチ↓立ち中パンチ×2↓立ち大キック or 大足払いの通常五段の目押しコンボ[illegible]。慣れ[illegible]と難しいが、決まると気分爽快かつ相手の体力を半分近く奪えるので、ぜひ極めてもらいたい。

[illegible]相手に[illegible]場合



この中パンチが強い[illegible]



五段を決めれば、満タン状態からこれぐらい減るのだ。

間合いによって使う技が違ってくる。

近距離間合いなら小技で跳び込み、中間と遠距離間合いなら中パンチ、大パンチ、大キックなどで跳び込む。中でもジャンプ中パンチはリーチが長く、攻撃判定が強いので有[illegible]。

これは空中戦において有効である。相手の攻撃をガードしたあとにこの中パンチをだせば、当たらないということはまずないだろう。[illegible]クドリルは、高めに当てると投げられるおそれがあるので投げ返しの準備をしておこう。

このジャンプ大キックは飛び道具を持っているキャラに[illegible]。相手の飛び道具を[illegible]った後の硬直を狙って当てていくことが可能だ。

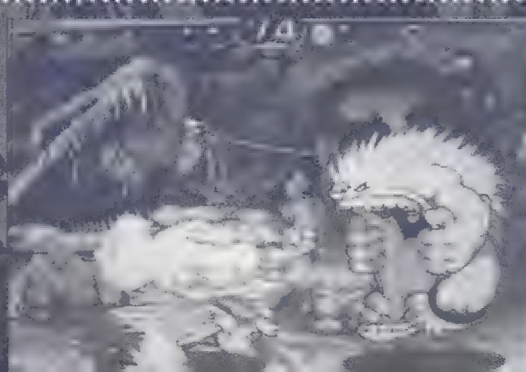
これで相手が倒れてくれたら、起き上がりに[illegible]攻撃や

跳び込み攻撃（斜めジャンプ小パンチ↓垂直ジャンプ中キック↓小足払い↓しゃがみ大パンチなど）をしたり、ソニックを重ねておいてからリーチの[illegible]立ち中大キックを出すのもいい。小足払い↓立ち中キック↓立ち大キックの目押し連続技も狙ってみよう。

ダッシュを極めよ!

ここでは、フロントとバックダッシュの使い方に注目してみよう。

まずはフロントダッシュから。このダッシュは相手の持つ飛び道具をくぐり抜けることができる。しかも[illegible]の



[illegible]の通り。

[illegible]キャラに有効だ。

しかし、サスカッチのスペシャル必殺技は不可能。

フロントダッシュも相手との距離によって使い分けが必要で、遠距離ならダッシュ中に大パンチか大キックボタンを押す。大パンチ[illegible]巻貝アタック（通称ヨンダーバード）

見たぞ究極技!
ツープラトン大攻略でトドメだ!

号）となり、大キックはすべる大足払いとなる。[illegible]、大パンチのほうだと当てたあとに投げをくらう恐れがあるので（相手の眼前で出さなければ投げ返されることはない）すべる大足払いで転ばしてしまったほうがいいだろう。これは飛び道具をくぐり抜け[illegible]ここでも、相手との距離が開いているとかなり[illegible]しても転んでくれることが多い。

一方近距離ではどうすればよいか？もちろんすべる大足払いを狙ってもよいのだが、あまりにも相手との距離が近いと、こちらがボタンを押したときに飛び道具に当たってしまうことがある。ここでコマンド投げの出番というわけだ。飛び道具をくぐり抜けて相手の眼前に[illegible]ぐるっとレバーを半回転させ

てパンチ or キックのボタンを[illegible]

投げを[illegible]



近づいたらコマンドを入力して投げる。



レバーは常に右に入れっぱなしで[illegible]



この辺で出せば投げ返されることはない。

の間合いを遠めに取りたい人はパンチボタンで行い、[illegible]上から[illegible]たい人はキック型コマンド式の投げを薦める。コマンド式の投げでも使い分けが出てくるが、これは各個人の戦闘スタイルによるので、自分の好みでどちらの投げを使っても構わないだろう。

パンチ型コマンド投げ↓フロントダッシュすべる大足払い。キック型コマンド投げ↓二振攻撃 or ソニックウェーブ。この2つを交互に[illegible]るのも面白いかもしれない。できれば両方使いこなせるようにしておきたいものだ。

フロントダッシュを行う上での[illegible]は、[illegible]相手方向に入れっぱなしにしておかないと止まってしまうということ。思わずレバーを離[illegible]かないようにしておこう。

スーパー[illegible]級[illegible]眼前に出た瞬時に[illegible]足払い×2↓大足払いの4HIT目押しコンボを決めることができる。これは、ある程[illegible]相手の[illegible]を先[illegible]ていないと、決めるのは非常[illegible]重ねておいてから、目押しで[illegible]

[illegible]足払い[illegible]払いと[illegible]るようになってからチャレンジしてみよう。

バックダッシュではどうかというと、やっぱり対空とし[illegible]を入力できれば問題ない。スペシャル付きなら、地上・空中[illegible]ーサルで出す人に有効。



[illegible]これは1[illegible]回転で[illegible]ックア[illegible]シュ。絶対に勝てるよ。

モリガンのシャドウブレイドやデミトリのデモンクレイドルなどがそうだ。

相手の起き上がりに近づいたらシャドウブレイドがくるのを予測し、すぐさまバックダッシュで回避してトリックフィッシュを出す。シャドウ[illegible]ぱくらってくれる。出してくれ[illegible]3回見切るチャンスがあるの[illegible]

で、相手が対空技を出さなければそのままダッシュを止めてしまえばいい。

この技は出した後のスキがあるため、間違って出してしまうと着地を狙われるので注意しよう。ビシャモンにもリバーサル時のみの対空技があるが、リーチが長いためにこ[illegible]

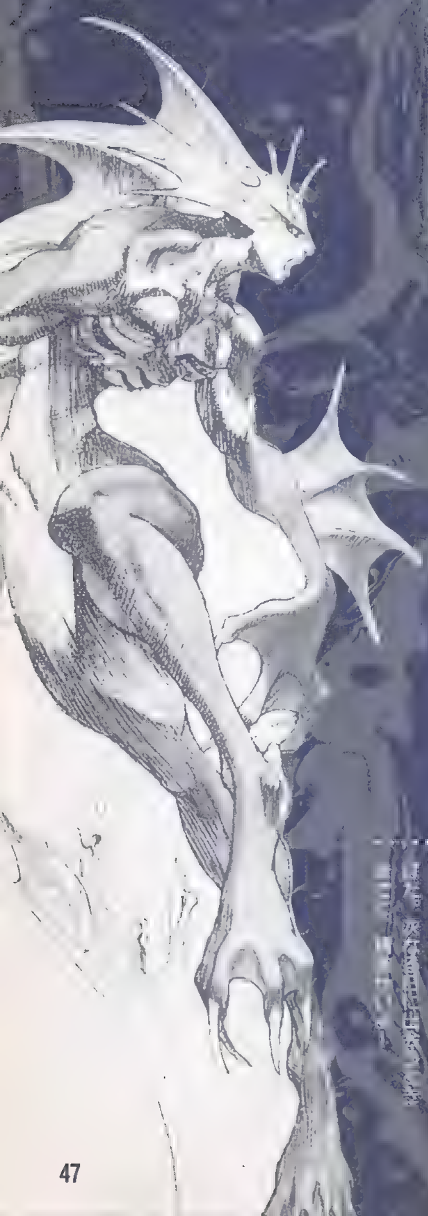
機会があったら、スペシャ[illegible]



ビシャモンにはやめておきましょう。ダッシュ中にバッサリ！

[illegible]ル付きのスクリューシェット[illegible]を使った[illegible]ルスクリューシェットを試してみておこう[illegible]は10HITCOMBOにな[illegible]

では、今回はこれでおさら[illegible]



俺様はもう死んでいる

対戦攻略

ザベル

何が何でも近づく。まずはそこからすべてが始まる。そして、恐怖2択地獄でオゾムにいけにえを捧げるのだ。

担当:C・LAN

ザベルにとって大切なのは、相手に[illegible]までのプロセス。近づいてからの攻め[illegible]このきっかけとなる。受けに回ると滅法弱い。無敵技を持つ相手を除けば、一度上からおさえこめば有利に[illegible]を運べるぞ。

基本は2択起き上がりを攻めろ!

一度相手を転ばせる、もしくはつかむなどした後、起き上がりおよび着地を2択で攻める。これがザベルの戦術において最も重要なことの一つである。つまり、

①中足払い↓レバー大パンチ
②つかむ

である。まあこれはこのゲーム全般を通して重要な要素なのだが、中でもザベルは特に有効かつ必要なキャラだ。それはなぜか?

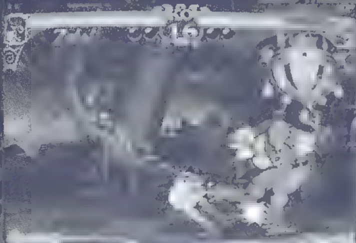
①は、相手が投げようとしているときに決まるもの。この4段は目押しが1回でいい上、ダメージ量が物凄い。攻撃力の低いザベルの持つ唯一の武器だ。また、これを恐れてガードを決め込んでいるようなら、そこでつかみ。この[illegible]2択。もちろん読みが外れれば敗れてしまうが、この2択を受ける側にとってはイヤな瞬間だろう。

だがこれでも[illegible]は[illegible]のすべてを[illegible]技なので[illegible]後はレバー[illegible]も最後までガードされる。つまり、ガードキャンセルの格好の対象なのである。

この2択を[illegible]キャンセルで返して[illegible]うならば、中足払い→大足払いの2段にしてみたり、中足払いでやめてみたりして対応しよう。



起き上がり(着地)に





中足払を重ねてレバー大パンチへつなぐ。超減り4段。

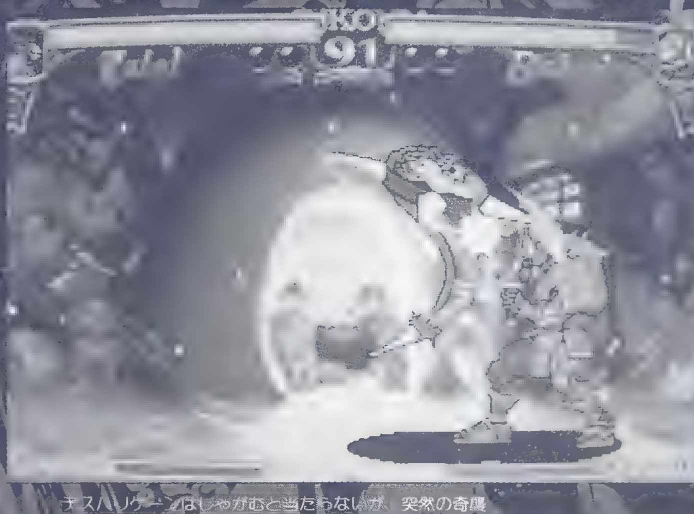
まず近付け!離れていては手が出せない!!

[illegible]デス[illegible]マルジャンプの3つの方法が[illegible]ジャンプする場[illegible]中パンチがいいだろう。



デスハリケーンは、実はしゃがまれると当てることができない。とはいえ人間の性、空中からの攻撃は[illegible]ードしたくなるもの。[illegible]ジャンプ中パンチは当然下ガードできないわけだし、これらをうまく使い分けていく(といっても実質はこちらの[illegible])。ドリルは着地のスキが少ないので[illegible]もしくは空中ガード後に出してみたりするといい。

そんなこんなで1回倒すことができたら即2択だ。[illegible]間からのダッシュ[illegible](大足払い)や[illegible]完全先読み[illegible]方法もある。



デスハリケーンはしゃがむと当たらないが、突然の奇襲についつい立ちガードしたくなるもの。

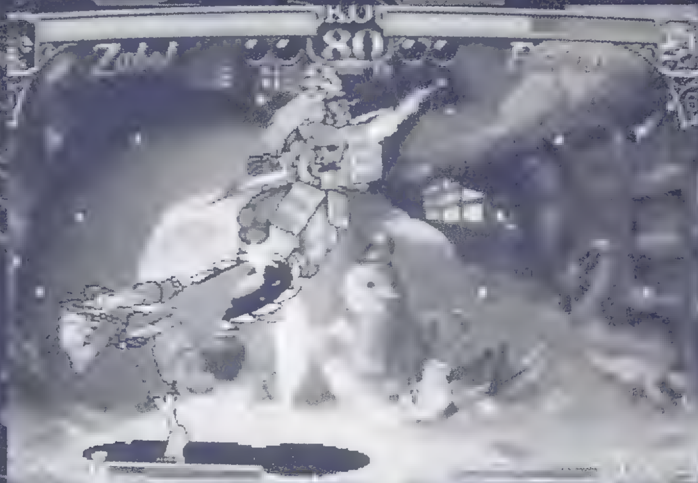
対空技は何がいい?反応を早くしろ!

まず立ち大キックの丸ノコ。これは[illegible]も[illegible]スタンダードな対空技。[illegible]ストラッシュ防止に、これを多く使っていくと[illegible]。

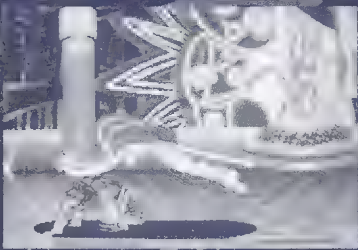
次にしゃがみ大パンチ。前方向に強いが出るのがやや[illegible]



見たぞ究極技！
ツープラトン大攻略でトドメだ！

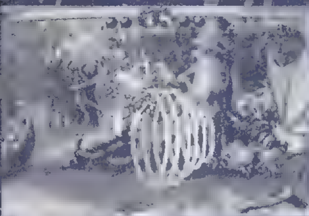


[illegible]れが対空としては[illegible]いやすい。

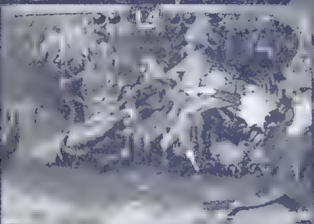


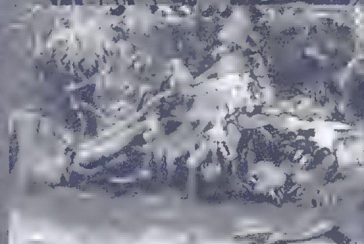
大キック[illegible]よりやや早めの反応が要求される。近くから跳ばれると後ろに着地されてしまう恐れもあり、通常は大キックのほうがいいだろう。[illegible]技というのは、モリガン[illegible]フェリシア、[illegible]などの[illegible]目[illegible]のダッシュに対して、しゃがんでいるときに突差に出せるのが実は意外と大きい。最後が、ガードキャンセル[illegible]のデス入りケーン。[illegible]うかもしれないが[illegible]く効く。[illegible]ことがあっ[illegible]極端に相手は[illegible]だろう。[illegible]るか、大で[illegible]目的に[illegible]ていい[illegible]ちょい辛い[illegible]絶対に必[illegible]という[illegible]

しゃがみ状態からとっさに出せるのがよい。早出しなら強い[illegible]



[illegible]ウェーブをガードして[illegible]





キャンセルデスハリた[illegible]けっこう効くぞ[illegible]

対空技のないキャラにはガンガン攻めろ！

オルバス、ビシャモン、ザスカッチ、ビクトル、フェリシア、ザベルのキャラには[illegible]た対空技がない。これらに対しては、一度跳び込んだら続けてガンガン跳びまくって上から押さえ込める。ジャンプ中パンチ[illegible]ザベル至近の瞬間だ。[illegible]でビ[illegible]跳び[illegible]する、という単純な戦法だが、前記のキャラには実によく[illegible]

デスボルテージでめく〜る法だ

[illegible]キャンセルの[illegible]スハリ[illegible]オルバス[illegible]直撃する[illegible]波動に空中ガード[illegible]せかとも使[illegible]しておきたい。

効くのだ。当然ながら飛ぶだけでは先読みの対空技などを出されてしまうので、ときには[illegible]めてみたり[illegible]払いな[illegible]スカし[illegible]プ技[illegible]も使って[illegible]

スペシャル技のエックス[illegible]デスボルテージ[illegible]までもすぐに出さす[illegible]キャンセル[illegible]うかがう[illegible]相手が倒れたら[illegible]りにめくりを狙[illegible]ていとまず[illegible]らたい。ほかに有効な[illegible]技や空中ガード[illegible]キャンセル[illegible]を出す[illegible]地上のガードキャンセル[illegible]は[illegible]出せ[illegible]

ちょっとしたキャラ別対策

[illegible]モビ[illegible]は[illegible]スカ[illegible]いけるこの[illegible]いにを[illegible]れよ[illegible]早く[illegible]たと[illegible]相手が[illegible]コマンド入[illegible]

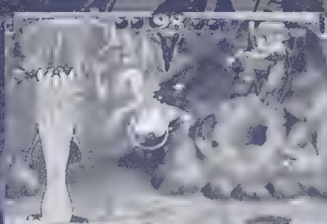
[illegible]的な[illegible]い[illegible]みていこう。

VSガロン

対空技の[illegible]で[illegible]たよう[illegible]立ち大キックで[illegible]える。[illegible]スラッシュ[illegible]に[illegible]固めつつ時折[illegible]してみよう。反応して出すと[illegible]ちになりやすいが、出ている時間が[illegible]いのでパンチでパンチ出し[illegible]も大きな[illegible]はない。起き上がりには[illegible]クライムレイザーを[illegible]るというのも手。

VSモリガン

空中ソウルフィスターには[illegible]ンズで裏へ回って目押し[illegible]もしくは立ち小キックを[illegible]やしてから[illegible]段をぶち込んでやる。[illegible]ビシャモンも同様。[illegible]きにくい相手なので[illegible]イントを絡めて[illegible]とか[illegible]



[illegible]反撃の[illegible]へはりつ[illegible]までダッシュ[illegible]に落とす。[illegible]かみ大[illegible]

VSアナカリス

[illegible]にはダッシュ大[illegible]スケートを用い[illegible]といいよう[illegible]

[illegible]返したい。



アナカリスに[illegible]大[illegible]を一心に攻め[illegible]

にして返してあげよう。[illegible]てなワケで、近寄る[illegible]の図式を即実践[illegible]もう知ってるよってアナタはイービルスクリームをいかに決めるか？ヘルズゲートでいかに遊ぶかなどの趣味に走るべし。



[illegible]に対して使えるのがこの丸ノコ。先読み気味で出そう。

連載攻略

「相手を常に世界一のパイロットと思え！それが生き残る秘訣だ…」

ウイングウォー WING WAR

情報　：雪風最高司令官
ホバー：戦闘妖精雪嵐
ヘリ　：KAL
レシプロ：零の飛影・TKO

いよいよ応用戦術編！ワンパターンに動くしか能のない者はこれを読んで改心せよ！

さて、生徒諸君、前回レクチャーした各機種別の基本戦術はすでにマスターしたころだと思う。そこで今回のレクチャーは上級者となったはずの諸君らにふさわしく、前半は極秘資料の公開と、レシプロ教官零氏にレシプロ各機の相違点を、後半はロシア空軍より帰国した雪嵐少尉に応用空戦戦術を、同じくロシア陸軍の研修から帰国したKAL教官に戦闘ヘリの応用戦術をレクチャーしてもらおう。

ではまず極秘資料を公開しよう。

極秘資料No.⑤ 各機の速度についての報告書

戦闘ヘリ以外まったく同じに見える各機のスピード。全機スロットルを入れていないときの基本スピードは同一である。しかし、スロットルで加わる速度は少し違う。加速する場合、スロットから入力された数値にその機体のもつ加速度をそのままかけて基本スピードにプラスされる。逆に減速する場合はスロットルから入力される数値をマイナスとして扱い、加速と同じようにその機体の加速度をかけて、基本スピードにプラスして計算される。これはミサイルやバルカンの射程にも同じことがいえ、加速した状態で撃つと射程が長くなるのはこのためである。

各機の加速度は表①のような数値になっている。最も加減速が盛んなのはライトニング。逆にスロットルで速度的変化がない機体はフォッカーである。ちなみにヤク-141とハリアは厳密には減速数値がない。スロットルを減速に入れるとホバーが稼働してしまうからで、減速しない分、真上に基本スピードで上昇していく。このとき、レバーを倒してなければ前方に推力がなくなるので急激に減速し、停止する。自分の機体の加速度は必ず覚えておこう。

極秘資料No.⑥ 重力加速度の有効利用についての報告書

ウイングウォーの世界にも重力がちゃんと存在していて、機体の重量に応じてかかる重力加速度が違う。重力加速度が大きい機体は下降する際速度がプラスされる上にピッチも若干速くなる。反対に上昇するときには重力がマイナス値となり、速度もピッチも若干遅くなってしまう。表②を見てもわかるようにライトニングやホバー機、ヘリなどは最も重力加速度が大きい。これに対してレシプロ機たちは軽いので上昇下降の際に重力による影響はさほどなくて済む。

重力の使い方によっては空戦を有利にすることも可能。加速度同様、自分の機体が何に優れているのかを覚えておいてほしい。

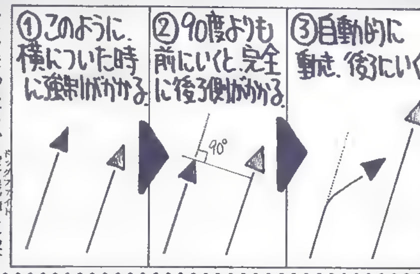
極秘資料No.⑦ 強制補正についての報告書

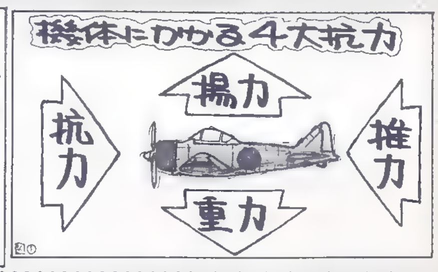
強制補正とはウイングウォー独特のもので、ゲーム制を高めるために相手が最も見つかりにくい位置にきたときに、コンピュータが自動的にある一定スピードで相手が視界に入るように動かしてくれるというものである。何度かプレイをしていてその存在に気が付いている人もいると思うが勝手に相手方向に機体が向いてしまったり、空戦中に突然いつもの数倍の旋回スピードになったりしていたのはこの強制補正がかかっていたからなのである。

では、具体的にどんな条件下で強制補正がかかるのかというと…、**2次元レーダー上、相手が自分の位置から90度の位置（真横）よりも前方に出た瞬間**という定義づけができる。

例えば、ヘリ対飛行機の試合のスタート位置はお互い真横に向いてスタートするので飛行機側はなにもしなくてもヘリが見える角度まで持っていってくれるはずだ。このほか、この強制補正がかかっている間はその機体のスピードは通常の1・4倍のスピードになっている。これらはすべてゲーム性を向上させるためのシステム。しかし、うまくこれを利用すればロールの遅いライトニングですら高速で旋回することができる。上級者になるためにはこれは絶対にマスターしてほしい。

以上で報告を終える。強制補正については次回で戦術レクチャーを予定しているので再度そこで説明することにしよう。





図①

機体名	フォッカー	ゼロ ムスタング	その他の全機
重力加速度	0.05	0.07	0.10
備　考	重力による加速はあまりできないが、上昇しやすい	現代機よりは軽いがフォッカーほどではない。下降の加速も上昇も並み	下降時の加速は速いが上昇するときに重力がマイナスになるので遅くなる

表②　各機の重力加速度

機体名	ライトニング	フォッカー	戦闘ヘリ以外の全機
加速度	0.08	0.06	0.064
備　考	最も加速し、最も減速することができる	加速と減速にさほど差がない	最もノーマル。ただし、ホバーは実質的には減速が上昇となる

表①　各機の加速度について

飛行形態は同じでもその〝内容〟は大きく違う！

対戦エキスパート編 レシプロ機・機体別の機動力と戦闘力はどれだけ違う？

フォッカー、零戦、ムスタング…三機種の〝違い〟を理解しよう！

担当教官：零の飛影・TKO

前回はP－38を除くレシプロ機による、ヘリ及びホバー機に対する基本戦術を紹介した。三機種共用の基本アプローチを取り上げてみた訳だが、いざ実践した際に〝何か疑問に思った点〟はないだろうか？「あれ?なんか回りこみにくいなぁ…」とか「他の機体だと簡単だったパターンが、この機体だと難しいな…」等々である。この状況を一番体感しやすいのは、同じ機体である程度プレイした後に他の機体に乗り換えた時だろう。

そこで今回は、前回ページの都合上あえて割愛せざるを得なかった『レシプロ同士の機動性と攻撃力の相違』について考えてみたいと思う。

運動性能の違い その1・ピッチ

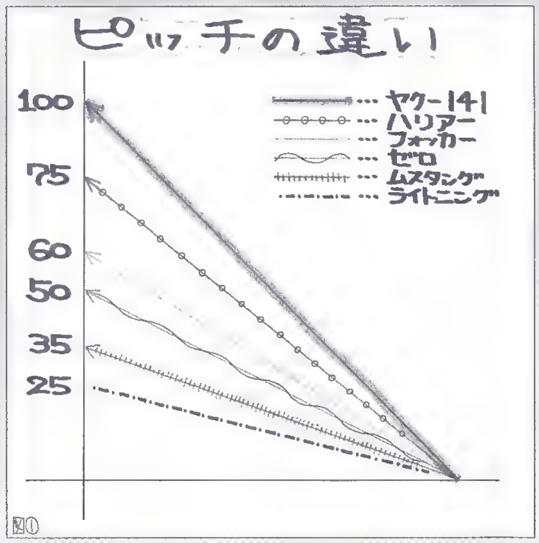
最初に、ピッチとロールに代表される運動性能の差から旋回性能に直結している『ピッチの差』を、図①で確認しよう。まずは、チェック。

いかにも小回りがききそうなフォッカーが、ピッチに関する性能は全レシプロ中で一番良好。零戦は二番手だが、水準以上の速さで回るため、体感上はあまり差を感じない。

ムスタングは上位二機にかなり差をつけられた感がある。数値的な面で比べれば、ほぼ2倍近い差がある。

ここまで差があると、実際に飛び比べてその違いを体感できるはずだ。

この『ピッチ性能の差』というものは、レシプロ同士で戦う場合、非常に大きな意味を持ってくる（理由は後述）。

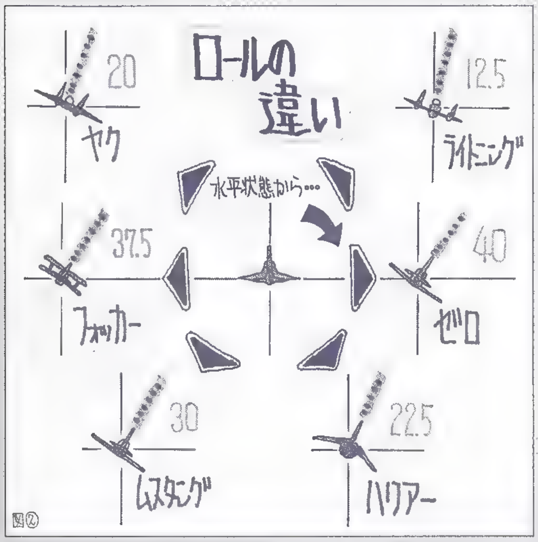


図①

運動性能の違い その2・ロール

ロール性能は、レシプロが他の機種に対してアドバンテージを有する能力である。

これは図②を見てもらえば一目瞭然、零戦が最も早いロール性能を持つ。続いてはピッチと同様、大きな差ではないもののフォッカーが二番手についている。ムスタングは、そこからやや引き離される感じで三番手に位置する。



図②

旋回と直接結びつくピッチ性能と違って、ロールの性能差というのは実感しにくいと思う。そこで、前のページで解説しているシザース運動の動きを参照してほしい。

主に相手に後方をとられた際に多用される運動だが、これには機体のロール性能が強く影響する。ピッチ性能とは裏腹にロール性能ではレシプロはホバー機を上回る性能を持つため、ホバー機よりも鋭角的な軌道になる点に注目してほしい。

鋭角的なシザースを行えるというのは、背後からの攻撃を避けるに当たって、かなりの強みとなっているのだ。

また、ロールはブレイクを狙って急速反転する際にもその性能が問われる。レシプロは、ロールを絡めた運動をいかに効率よく攻撃に結びつけることができるかで、その生存率が違ってくる。

さて、ここまでのポイントでレシプロ各機の運動性能の〝違い〟というものが見えてきたと思う。

次は、レシプロ各機の攻撃力について比較してみよう。

攻撃性能の違い その1・機関銃

レシプロの機関銃は、他の機体と違い『トリガーを引きっぱなし』にすることで、際限なく射撃を続けることができる。これはバルカン砲にはない利点だが、それに伴う欠点として『弾と弾との間隔が長い』というものがある。

例えば、バルカン砲はその速射性ゆえにいったん敵機が射撃の軸線上に乗れば、その瞬間に3～4発は確実なヒットを期待できる。ところが機関銃の場合、たとえ相手が軸線上に乗ったとしても、敵機がそのまま単一の軌跡で飛行し続けない限り、連続ヒットは期待できないのだ。

基本的な特性は以上だが、それを踏まえた上で各機体ごとに機関銃の違いをチェックしてみよう。

まずはフォッカーだが、機体の真正面に対して単発で発射するタイプで、ある意味もっとも当てにくい射撃形式である。零戦は、単発の機関銃に加えて、5発に1発だけ両翼から機関砲を発射する。

この追加分だけ、フォッカーよりも少し有利である。

ムスタングは、両翼から弾を同時に発射するタイプ。

見た目上、横に6発弾を撃っていて非常に強力そうに思えるが、実は単体での判定は普通の機銃弾と同じである。

とはいうものの、火戦が二本ある唯一の機体なので、その当てやすさは他の機体の比ではない。

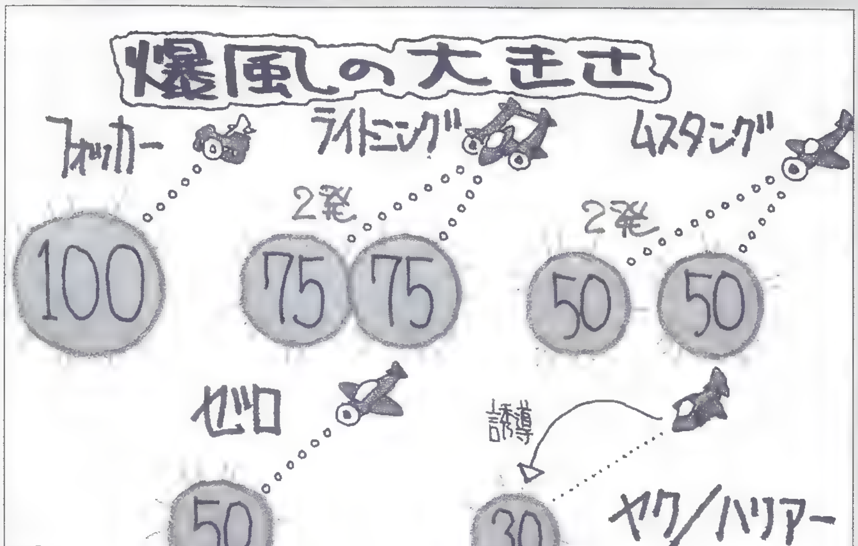
以上で述べたように、機銃による攻撃力という点では、ムスタングが一番強力である。

ただし、機銃攻撃そのものが機体の機動性と密接に関係しているため、結果論としてはムスタングが最強であるとは言い難い。だが、正面からの攻撃力という点に限って言えば、文句なく全レシプロ中、一番だろう。

攻撃性能の違い その2・ミサイル

レシプロが搭載しているミサイルは、すべて直進・非誘導型である。誘導しないかわりに、ホーミングミサイルよりも爆風の範囲が大きく設定されているのが特徴。

爆風の大きさは図③を参照してもらうとして、まずはレ



図③

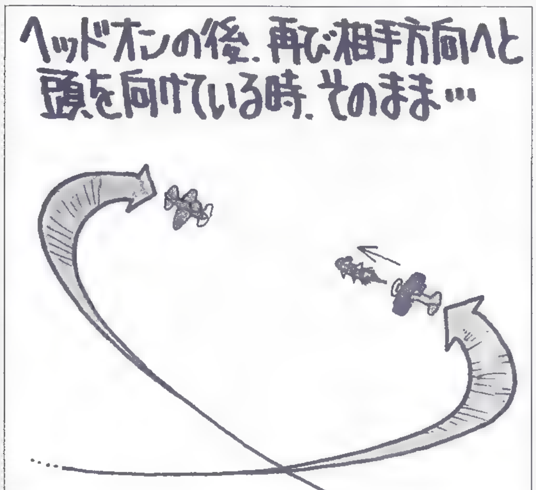
シプロ各機のミサイルの特徴を見てみよう。

まずはフォッカーだが、機体中央下部より単発で発射する。特徴的なのは、その爆風の影響範囲。全機体中でも最大に設計されているのだ。

零戦は機体両翼下よりミサイルを発射する。爆風はフォッカーよりも小さいが、二連射が可能になっている。

ムスタングは、両翼下より同時に二発ミサイルを発射するようになっている。

どれも一長一短のように思えるが、実はこれについては、フォッカーが最強だと考えていい。なぜかというと、他のレシプロのミサイルと違って、



図④

『特定の状況下なら、必ずヒットさせることができる』からである。

例として挙げれば図④のような状況が一番狙いやすい。

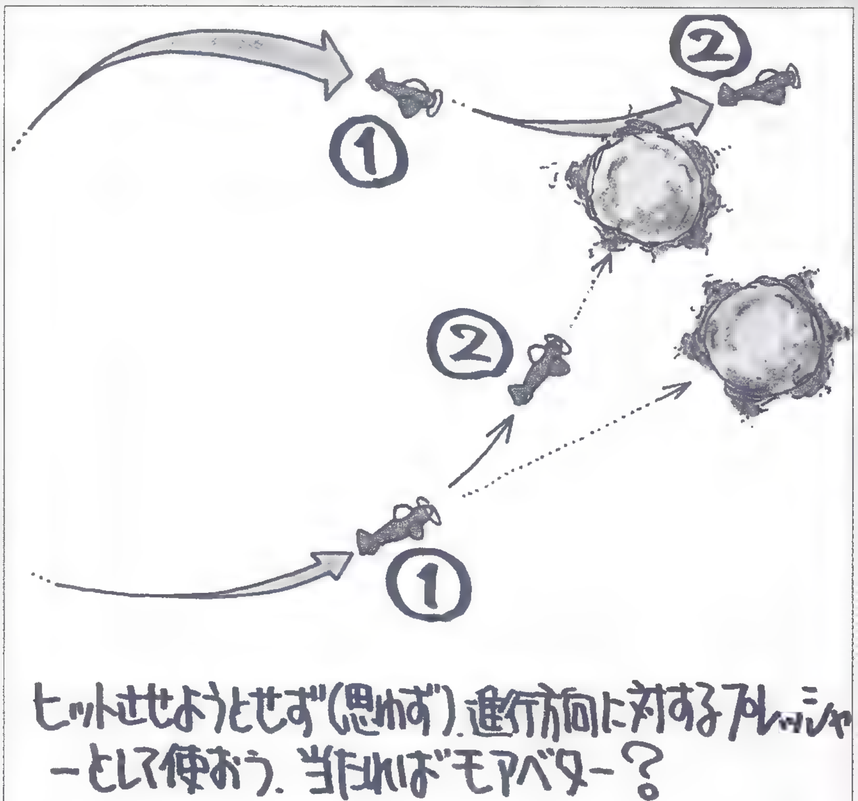
すれ違いざまに敵機を爆風に巻き込むのは、フォッカーのパイロットにとっては『基本中の基本』。

これは他機でも狙えなくはないが、爆風の範囲が小さく狙いにくい。特に正面からでは、敵機の火戦をかするように狙わざるを得ないというリスクを負うため、この戦法はほぼフォッカーに限られていると言っていいだろう。

次に使いやすいのは、ムスタングのミサイル。

爆風の大きさ自体は零戦と同じだが、二発同時に炸裂するので、爆風で相手を巻き込みやすいのがポイントだ。

零戦のミサイルは、連射できるので、一見強そうに思えるが、単体での爆風の大きさはさほどでもないため、結構使いにくい。うまく使えば相手の行動を制限できるが、致命傷を与えるような使い方は難しいと心得よう（図⑤）。



図⑤

機動力があってこそ攻撃力が生きる

長々と各レシプロ機の相違点について述べてきたが、賢明な生徒諸君ならもう分かっているだろうが、あえて結論を提示しよう。

ピッチの項でも述べたが、レシプロ同士の戦闘では『ピッチ性能の差』が戦闘結果に大きく影響してくる。

これは、互いの飛行形態が同じであることに起因している。互いに小回りの利く機体を利用して背後の取り合いになることが多く、特にヘッドオンからの背後の取り合いでは、ロール&ピッチの両面で劣る機体は当然不利になる。

結果として、どうしても旋回性能が高い機体のほうがイニシアティブを握りやすい傾向にあるのだ。

ピッチ&ロール性能が低い機体はうまく機動補正を利用するか、もしくは地形を使った強引な旋回を実行しない限り、自機よりも上位の機体とは渡りあうことさえ困難だと言えよう。

最終的な順位としては、単発レシプロでの最下位はムスタング。中途半端な機動性では敵機の背後に着く前に反転されるし、逆にいったん背後を取られれば逃げ切ることは相当難しい。

二位は零戦、一位はフォッカー。両者はほぼ同等の機動性を持つが、単純にミサイルの攻撃力が段違いであることからこの差が生じている。

すれ違いざまはもちろん、先読みで相手の前方に放つ直径100メートルの爆風は、敵機にとって常に恐怖の対象となる。なお、ここで示した順位とは、互いにある一定レベルの技量を持つ者同士が戦った場合での順位である。

さて、今回の講義はここまで。次回は、より実践的な攻撃手段を解説しよう。

実戦での攻撃、防御を解説だ

戦闘ヘリ戦術マニュアル

これまでは〝動き〟の説明をしてきたので、今回は攻撃、防御に関するテクニックをとりあげていきたい。

担当：実はロシアのスパイKAL

ミサイルよりバルカンを当てろ

まず、攻撃時に注意しておきたい点をチェックしよう。

1つ目。ミサイルは、1発目を先読み撃ちで〝置いておく〟ようにして放ち、2発目は〝引きつけて〟確実に当てていく。

ヘリのミサイルは横に並んでいるとはいえ、他の機種のように上下に角度をつけられないため、少し経験値のあるレシプロ、ホバー使いに対して真正面から撃っても、上下に避けられてまず当たらない。

そのため、ミサイルの1発目は、それまでの敵機の軌道とその時点での状態をよく見て、「射程に入る直前に」射出してしまう。このとき、相手の状態に応じて①横すべりから撃つ。②前進しながら下へ向けて撃つ。③正面から普通に撃つ、の3つに大別できる。これについては後ほど詳しく解説しよう。

2発目を引きつけて撃つ、というのは、単純に命中率を上げるため。ヘリに対しては、敵機は必ず斜め（上下）から入り、そして抜けていくため、中途半端な距離と角度で撃ってもまず当たらないからだ。そして次のミサイルが発射できるようになるころには、敵機は攻撃圏外へ飛び去ったあと、という寸法だ。こういうことにならないためにも、2発目は十分に引きつけ、目の前で「絶対に当たる」というときに初めて、発射するのだ。

では2つ目の注意点。ヘリを乗機に選んでいる人の多くは、ミサイルの弾幕にばかり気を取られていることと思うが、対戦では、ミサイルよりもバルカンを当てるほうに神経を集中しよう。



バルカンで確実にダメージをあたえていく。ミサイルは、読みが当たれば必ず命中する。

これも、前述のミサイルを撃つタイミングに深く関わってくるのだが、とにかく半端な状態でミサイルを発射しても相手にはまず当たらないと考え、1発目の〝置きミサイル〟と2発目の〝引きつけミサイル〟の間のヒマな時間（本当は全然ヒマではない）にバルカンを発射し続け、そして敵機が目の前にきた時点で2発目のミサイルを撃つようにする。

また敵機を後ろから追跡しているときも、ミサイルを命中させるほうに集中する前に、バルカンを確実に当てていこう。ミサイルは、敵機の逃げ道を防ぐために、進行方向の先へ先読みで撃っておけばいいのだ。

ということで、攻撃時の注意点は、「バルカンをメインに当てていく」だ。ミサイルは、先読み撃ちと引きつけ撃ちで、当たれば「ラッキーー」「当たったぜ」程度に考えておこう。

ミサイルの使い方

まず、こちらのミサイルが届く〝間合い〟を覚えよう。

相手との距離が離れているときは2次元レーダーのみを見続けて、敵機のいる方向と敵機の向き、そして距離に注目するのだ。

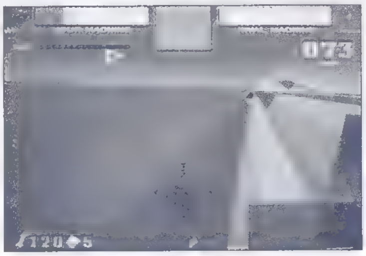
十分な体勢で敵機が〝間合い〟に入りそうになったら、あらかじめミサイルを射出しておく。



2次元レーダーに注目。これくらいの距離なら、ミサイルは十分届く。

相手がそのまま前進し続けたら、こちらの放ったミサイルの爆風に突っ込むようなかたちになればバッチリだ。ただし、こちらのミサイルが届くということは、向こうのミサイルも届く、ということを忘れてはならない。しかも、加速しながら放ってきた場合、向こうのミサイルのほうが先にこちらへ届くということをよく覚えておこう。

これは基本のページでも説明されてきたが、加速中に発射されたミサイルは、その分爆風などの飛距離が伸びる。ということは、加速中の敵機が射出したミサイルはこちらのミサイルより射程が長いということで、結果的に、相手のほうが先に攻撃できるようになる、と言いかえてもいい。



加速中に発射されてきたフォッカーの巨大ミサイルは、普通に動いていては回避不可能。ではどうするか…？

ホバー機のミサイルは容易に回避できるので、この件に関しては問題にならないが、フォッカーと撃ち合った場合、初めてこの〝間合い〟の深刻さを知ることになるだろう。

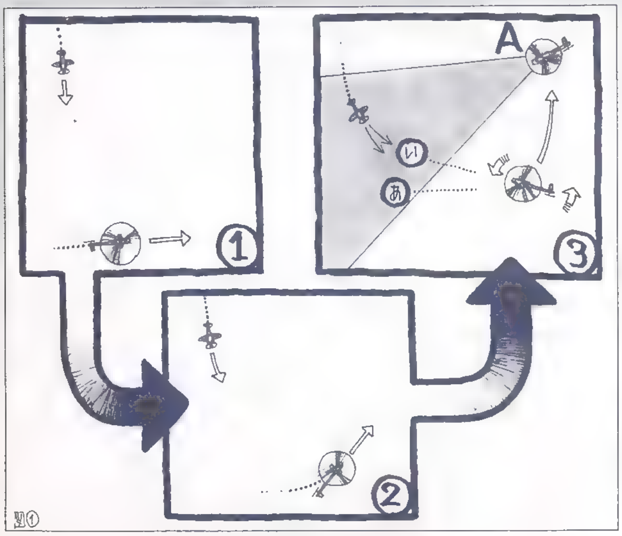
では、この件についての解決策、「横すべり撃ち」を解説しよう。

今の時代は横すべり

まず最初に、「横すべり」の効果と利点を説明しておく。

実行後に自機がどうなるかだが、これは文字どおり敵機のほうを向いたまま、横へすーっとすべるように移動していくことになる。つまり、敵のほうを向いたまま真横へ移動しているわけだ。

これの利点は、横移動（回避運動）しながらも相手を見ていられる点にある。ということは当然、攻撃も可能だ。



つまり横すべり撃ちは、回避運動と攻撃を兼ねた機動なのだ。

ここで図1を見てほしい。横すべりに入るには、相手に対してほぼ90度の角度で進入し、加速し続ける必要がある（図1の①）。しかしこのゲームには強制補正（基礎編参照）があるので、直進しているつもりでも、少しずつ弧を描き、結果的に大きく回り込むようなかたちになる。

この間、プレイヤーは2次元レーダーで敵機の向きと距離を確認し続け、余裕のあるうちに3次元レーダーで敵機との高度差をチェックしておく。

そして、敵機がこちらの射程に入る少し前にレバーを真横に入れて回頭しておき、横すべり状態に入る（図1の②〜③）。

これで横すべり撃ちの下準備は整ったわけだ。

この機動に入っていれば、相手のミサイルはほとんどすべて脇へ抜けていく。ただし冷静なホバー使いによる先読みミサイルは、一応上下移動も使って回避しよう。

では、相手がおもいきり上昇、または下降しているときはどうすべきか。これは図1の①〜②の段階で、2次元レーダーと一緒に3次元レーダーを見て高度差を確認しておき、上にいれば上昇、下にいれば下降しておく。ただし横すべりはそのままだ。相手がどの高度にいようと、横すべりをくずしてはいけない。また、急激な上昇、下降フェイントを行えるホバー機が相手なら、上にいるなら上昇はするが、敵機よりは低い位置に、下にいるなら地面すれすれまで下降してしまう。

さて、高度確認も終わり、2次元レーダーによって間合いもチェックしてある場合、次はいよいよミサイルによる1発目の攻撃だ。これは主に敵機の進行方向の先へ向けて撃つことになる。図1を例にとれば、(あ)へ向けて発射しておくのが通例だ。この場合、さらに機首を左へ向けて発射すること。

ただしはじめから相手もひねって入ってきている場合、さらに内側へカーブしてくる。このような熟練者に対しては高度にのみ気を付け、1発目はそのまま機首の向いている方向へ発射してしまって構わない（図1の③の(い)）。

これが、ほぼ全機種に対して有効な横すべり（撃ち）だ。

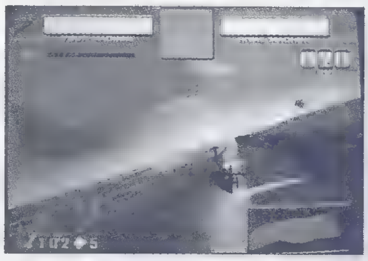
ただ注意点として、接近してくるのが速いライトニングと、ロール性能のいいゼロには、図1の②ぐらいの段階からふり向いていないと間に合わない。攻撃はワンテンポ早めだ。



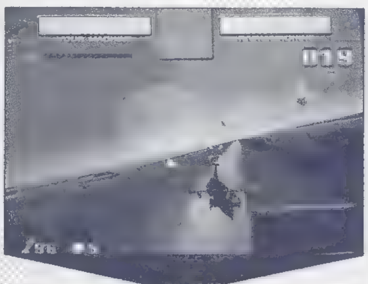
ホバー機が相手のときは、意表を突く以外、中間よりやや高い位置をキープ（敵機より常に低い位置をとる）。



〝横すべり〟で入れば、フォッカーのミサイルもこのとおり。



右へ横すべり中。このような場合、1度真左へレバーを入れて機首をあさっての方向に向け…。



ミサイル発射。機首はすぐに真右に入れて向きを元に戻すこと。



するとこうなる。図1の③の、Aから見てる光景だ。

その他の回避攻撃運動

さて、相手が思い切り上昇している場合、対応策は主に2つある。逃げながら上昇をはじめた場合は、こちらも全速力で追跡し、射程に入る直前にミサイルを撃って一番上まで上昇、この時点でまだすれ違っていないなら、この位置をキープしつつ2発目を敵機と同高度で発射する。この時すでに下降、後退をはじめていること。これは主に対ホバー戦で使う戦法だ。レシプロ相手でも、フォッカー以外になら有効である。

2つ目の対応策は、中高度を維持しつつ横すべりにもっていく戦法。こちらのほうが手堅い。

ではホバー機が正面で停止し、ミサイルを撃ってきた場合はどうするべきか。

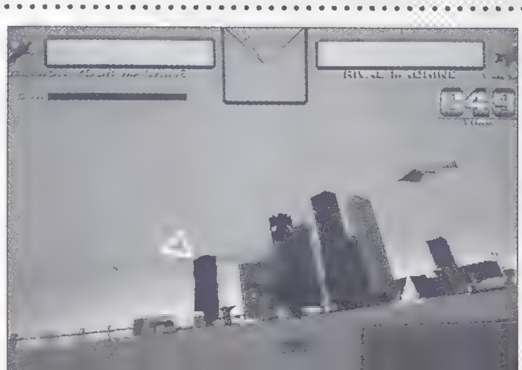
ミサイルは上昇でかわせるが、相手ははなからミサイルをおとりに使って、ヘリの逃げ道へ向けてバルカンを撃ち込んでくる。これを防ぐには、敵機よりも上へ上昇してからミサイルを発射（このとき前進―機首を下へ向ける―か後退―機首を上へ向ける―かはプレイヤーの判断力による）するか、相手が距離を縮めてくるまで後退し続けるのがいい。距離を詰めてきたら、ミサイルを撃つと同時にスモークを発射して、バルカン、ミサイルを弾き返そう。ただしこのときも2次元レーダーに注目し、相手がギリギリのところから撃ってきた場合、スモークの中を爆風が抜けてくる恐れがあるので、一応スロットルでかわす準備はしておこう。

もし相手が遠距離から撃ってこなかった場合、中〜近距離まで接近してから撃ってくるので、敵機が接近してくるのを確認したあとスモークを出しておこう。

対ホバー戦は、正面にいる場合はすべてスモークではね返す、くらいの気持ちでいよう。

1発目のミサイル→スモーク→そして接近戦になるころには、バルカンは撃ちっ放しにしておく必要がある。ミサイルは当たらなくてもいいので、ミサイル（おとり）、バルカン（メイン）でいこう。

1発目のミサイルを撃ったあとバルカンでプレッシャーをあたえたら、十分引きつけて、確実に2発目のミサイルを当てにいく。2発目は、振り返って後ろをとったときに発射してもいい。そして追いかけつつバルカンで狙撃だ。



後退するときも、真後ろへは下がらず斜め後ろへ下がって敵機のほうを向き、横すべりへ。

さっそく練習だ！

とりあえず、横すべりとバルカンの狙い撃ちは必ずマスターしておきたい基本テクニック。これを使って相手をビビらせてやるのだ！

レシプロVSホバーにおける空戦術
勝つための空中戦

相手より早く考え、的確に機体を操作する。一度後方を捕らえたら撃墜するまで食らいつく。勝ちたい人のための空中戦術をご披露しよう。

担当：雪風　少尉

ホバー機は他の機体にないような機動ができる半面、フォッカーのように空戦での絶対的な性能を持っていない。

しかし、機体の制御次第でフォッカーの1つも2つも上に行くことができる。

そこで今回のホバー機レクチャーは〝ホバー機における空戦術〟を説明しよう。

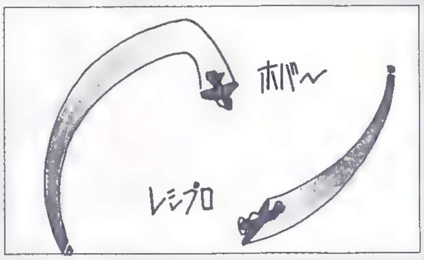
V/STOL空中戦術① 己と相手の特性を知れ！

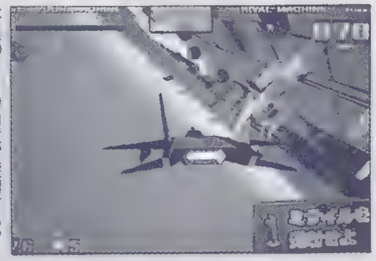
もし、ドッグファイトに常勝の道があるのならその第一歩は、自分の搭乗する機体が何に優れ、何に劣るのかを知ることにある。基本的にドッグファイトは接近すると図①のように相手の背後に回ろうとして円を描きながら旋回をし始めるのが基本である。

この状態から相手の背後をとるには相手より少しでも速く旋回するしかない。もしここで逆に旋回を行ったり、ホバーで空中に停滞したりすることは自分から相手を背後につかせかねない（強制補正は例外）。歴戦のパイロットであれば1度背後をとっただけで撃墜することだってある。

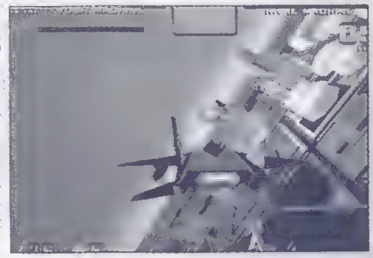
こういう場合、ホバー機なら全機中最も高いピッチと重力加速度を利用して、写真①のような角度で旋回し、相手よりも旋回半径を小さくするのが常。相手が近くにいるのに上昇しながら旋回したり、写真②の角度で旋回しないように。少しでも自分の機体が不利になるような行動をとることは空戦において最も致命的だ。背後をとられた後の対処法を100とおり覚えるよりも、この段階でのミスを犯さないようにすることのほうが1000倍重要である。また、相手の機体がどんな機体なのかを見抜くのも大切。戦闘ヘリ以外のピッチ、ロールの数値は51ページの図①、②を参照。重力加速度は極秘資料ページを見てほしい。

〈図①〉





写真① この角度で旋回する。地面が近づいたら左へロールして調整しよう。



写真② これではロールの差＋重力のマイナス分、相手にやられる。

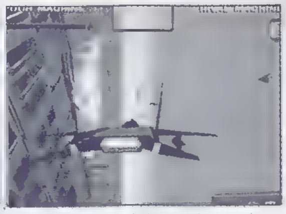
V/STOL空中戦術② 相手をよく見て機体を制御せよ！

相手の背後を自分の視界内に収めることができたのならまず最初に行うべき行動は2つある。

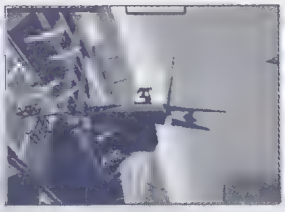
1つ目は相手の姿勢を確認すること。このことは意外と重要で相手の次の行動を読むことができる。例えば相手の機体が右へロールしているのであれば右へ旋回しようとしていることが分かるはず。相手の行動に合った行動をするためにも相手の状態確認は重要だ。

2つ目は自分の姿勢を制御すること。重力加速度やピッチを利用していると相手を視界に収めても写真③のようになっているケースが多い。ここからの姿勢制御が遅いと致命的。ホバー機で姿勢制御を行う場合は基本的にはホバーを使う。ホバーにはオートバランサーが付いているので数秒入れっぱなしにしておけば自動的に水平を保ってくれる。しかし、入れっぱなしだと速度が落ち、距離を開けられてしまう。そこでホバーを短く連続入力して使う。写真③の状態でホバーを入れると機体は写真④のように右へロールし始める。このときスティックを右に倒せば通常より速く水平状態になるはずだ。

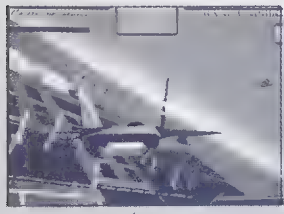
姿勢制御の他にこのことはレシプロがシザース運動をし始めた時にも使える。シザース運動とはドッグファイトの典型パターンで相手をオーバーシュートさせようと左右上下に機体を大きく揺らして動くもので、ホバー機はこれを行われるとロールの差で切り返せず前や横へ出てしまうことが多い（図②参照）。写真⑥のように切り返されそうになったら一度ホバーを入れっぱなしにして相手が逃げた方向にスティックを倒せばよい。写真⑦のように視界にすぐ入ってくれるので加速して再度追うようにしよう。



写真③ 無茶な姿勢でも視界に入れさえすればまずはOK。



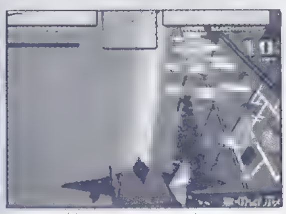
写真④ ホバーを軽く1.5秒ぐらい入れながら右へロールすると…、



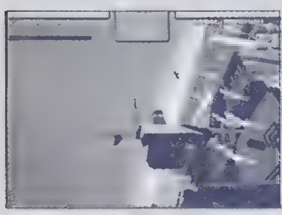
写真⑤ 素早く水平状態へ減速しているので加速して追え。

〈図②〉





写真⑥ おっと視界からはずれそうだぜ！



写真⑦ ホバリングで調整して視界と入れよう！

V/STOL空中戦術③ ケツをとられたらピッチとホバーで切り返せ！

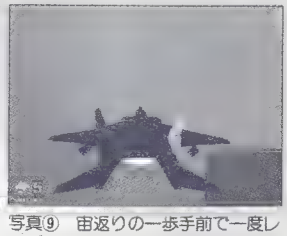
逆に背後をとられた場合について説明しよう。

まず、重要なのはレーダー上の真後ろに入られないこと。たとえ、旋回中だとしてもレーダー上真後ろに回られるとバルカンを全弾くらってしまう。やはり背後をとられたらシザース運動をするのが基本である。しかし、ホバー機はレシプロ機よりもロールが遅いので左右に動くのでは追いつかれてしまう。ホバーでのシザース運動は上昇と下降を多く使う。特に下降は重力が味方してくれるのでよい。もちろん上昇下降だけでなく、ロールによる旋回も混ぜるのだが、このロールのタイミン

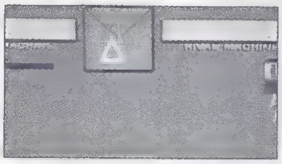


写真⑧ 旋回中でもレーダー上では真後ろだとこういう風になる。

グが難しい。ベストなのは相手の視界から消えた時にロールするのがよい。例えば、ピッチの差を利用し一気に上昇する。写真⑨のように宙返りの一歩手前の状態になるとレーダーは相手が前、または自分と重なった状態になっているはず（写真⑩）。レーダーでこの状態であれば間違いなく、相手の視界内には入っていない。この時にロールすればOKなんだが、ただロールするのではなく、下降しながらロールしよう。やり方は簡単。スティックを前斜め左へ（または右へ）倒せばよい。そうすると写真⑪のようになるのでホバーをいれる。そしてすぐ左（または右）のみに入力する。すると写真⑫のようになり、逆に相手を捕らえられるはずだ。相手がこちらの動きについてこられていないときは相手の腹を見る形になるが、TKO教官レベルのフォッカーだとヘッドオンしている場合が多い。必ず運動し終わったら攻撃の準備を整えておくことを忘れるな。



写真⑨　宙返りの一歩手前で一度レーダーを確認する。



写真⑩　これなら相手の視界には入っていない。

V/STOL空中戦術④ 対ヘリはホバリングがすべて

対ヘリの場合、基本は上空から急降下しながらバレルロールして攻撃する。ミサイルはほぼ牽制で使用し、バルカンを当てにいくようにする。

ヘリは一度攻撃した後はそのまま横を抜けるのが常だが、これだと正面からしか攻撃ができない。そこでホバリングを使い側面から攻撃する。写真⑬のように下降しながらミサイルを撃ち、ヘリが上昇して避けるのを確認したらバルカンを合わせながら加速。このとき、機体は水平を保ち、ヘリがミサイルで反撃してきたらホバリングで避けること。加速して接近したらロールして写真⑭のようにする。こうして1度右へ旋回して一気にホバリングをし、横を抜けようとしたらすぐ逆に旋回しながらホバリングをする。このとき、相手方向にスティックを入れておくこと。そうするとヘリの側面から攻撃ができる。この後は加速して逃げるのが基本だ。

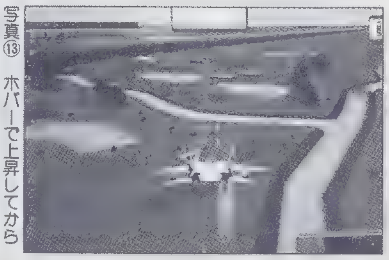
おっと時間のようだな。今回のレクチャーはここまで。次回は最後のレクチャーとなる。それまでに復習を忘れないように。では…。



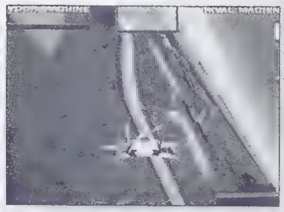
写真⑪　下降しながらロールをし始めてホバーの用意。



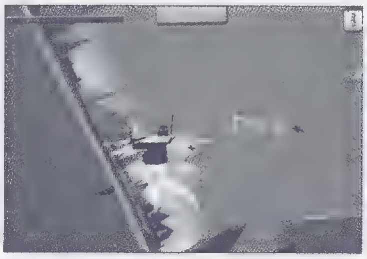
写真⑫　ホバリングでこの通り。相手の状態を確認せよ。



写真⑬　ホバーで上昇してから一気に下降しながらミサイルを撃ちおろす。



写真⑭　垂直気味に機体を横へ抜けると見せかけ…、



写真⑮　一気にホバリングして姿勢を制御すると側面に出られる。

ゲーメスト

No.38	No.90	No.115
No.44	No.91	No.116
No.47	No.94	No.117
No.48	No.96	No.118
No.50	No.97	No.119
No.52	No.99	No.120
No.53	No.102	No.121
No.54	No.104	No.122
No.55	No.105	No.123
No.56	No.106	No.124
No.57	No.107	No.125
No.64	No.108	No.126
No.77	No.109	No.127
No.81	No.111	
No.84	No.112	
No.85	No.113	
No.87	No.114	

ゲーメスト単行本

ストII 波動拳の謎 定価980円

餓狼伝説の謎 定価980円

侍魂の謎 定価980円

●お求めの号に○を

お名前

お電話

雑誌03659

書店（帖合）印

部数 冊

コミック注文書

貴店TEL （ ）

FAX （ ）

申込数 冊

お名前

お電話

「ゲーパロ4コマグランプリ①」……定価580円	冊
「ワールドヒーローズ2 4コマ決定版」定価580円	冊
「餓狼伝説2 4コマ決定版」……定価580円	冊
「餓狼伝説スペシャル 4コマ決定版」……定価580円	冊
「サムライスピリッツ 4コマ決定版」……定価580円	冊
「サムライスピリッツ 4コマ決定版②」定価580円	冊
「龍虎の拳2 4コマ決定版」……定価580円	冊
「餓狼伝説」 定価980円 ……LEOADVER	冊
「龍虎の拳」 定価980円 ……天獅子悦也・石井ぜんじ	冊

月 日

株式会社 新声社

龍虎の拳の1と2の質問を待っている。ユリばかりじゃなく、マイナーなキャラにもスポットを当てていきたいから、そちらも考えておくれ！また、こんなのもやってくれ〜というのでもいいぞ!!（例：水泳大会etc）

締め切り10月30日消印有効

◆GAMEST◆10月30日号プレゼント◆

◆172ページのゲーメスト10月30日号プレゼントのアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：1番よかったコーナーは？

Ⓑ：おもしろくなかったところは？理由もね！

Ⓒ：今号の表紙は？あと、次号以降で希望する表紙の図柄は？

Ⓓ：今号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：今号で一番アマイゾ！と感じた攻略は？理由もね。

Ⓕ：ゲーメストの攻略内容をどう思いますか？
①もっと早く②もっとくわしく③その他

Ⓖ：月2回刊になって、新しく欲しいコーナーは何ですか？

Ⓗ：今号のアイランド掲載の文字作品・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？

Ⓘ：あなたのご意見ご自由に（P.N ）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

キリトリ線

コミック用注文書

貴店印

Ⓐスーパーストリートファイター IIX 価格7000円（税込み）	本
Ⓑワールドヒーローズ2JET 価格6500円（税込み）	本
Ⓒ極上パロディウス 価格6000円（税込み）	本
Ⓓヴァンパイア 価格6800円（税込み）	本
	本
	本
	本
	本
お名前	
お電話	
条件	買切

年　月　日

株式会社 新声社

コミック注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

申込数　冊

お名前		
お電話		
スーパーリアル麻雀PⅣアンソロジー	価格780円	
SSディッカー	価格980円	部築和彦
豪血寺一族①	価格980円	貴城耀
なちゅらるアニマ	価格980円	滝沢ひろゆき
出たな!!ツインビー①	価格980円	吉崎観音
ダークエッジ①	価格980円	なかどくにひこ
アクアリウム	価格980円	須藤真澄
アンダーカバーコップス	価格980円	古葉美一
ワールドヒーローズ2	価格980円	雑君保プ
コットン	価格980	水上広樹

月　日

株式会社 新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(10月30日号)

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）※
□□□-□□	
1 小学（　）年　2 中学（　）年 3 高校（　）年　4 大学（　）年 5 社会人　6 その他（　）	
ご希望の賞品名とその番号	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
1 書店　2 ゲームセンター　3 コンビニ　4 その他

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル4F

株式会社 新声社

龍虎の拳の謎

質問内容大募集!係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）
(ふりがな) ご住所 〒□□□-□□ 電話（　）	
1 小学（　）年　2 中学（　）年 3 高校（　）年　4 大学（　）年 5 社会人　6 その他（　）	

サクッと2周目いっきまーす！

ソニックウイングス2

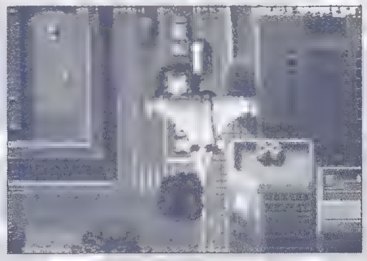
今回は、真尾まおとアンジェラのうまい使い方を伝授しよう。
さらに、2周目1面の攻略もするぞ。

空飛ぶパリジェンヌ
RAFALE
アンジェラ

張りつきの強さと、最強時のショット弾数が売り。自慢の機動力で楽に1周クリアしよう。

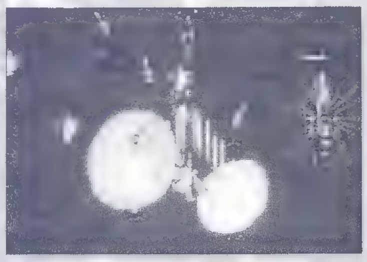
担当：松っちゃん

アンジェラは、スピードがなかなか速く扱いやすい。しかも、最強時のショット弾数が95発とほかのキャラよりも格段と多くなっている。さらにボンバーは即無敵と、いうことなしだ。


ボンバーは速攻性で、無敵効果もある。

サブウェポンは連射の効くミサイル攻撃だ。このミサイルの威力がけっこう強い。敵に近づけば近づくほど連射できるぞ。

ノーマルショットは、ショット幅が広いのでサイドアタックができる。このサイドアタックは要所で使っていくぞ。3、7面でザコヘリを倒すのに便利だ。

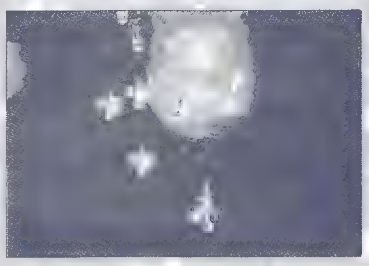

3面や7面ではサイドアタックを有効に使おう。

前半面攻略

1～5面の中で、問題となるのは5面にブラジルステージが来たときのみ。このブラジルステージボスの弾撃ちが厳しくなっているためだ。

ボス戦が始まったら、すぐにボンバーで撃ち、真ん中の砲台を壊してしまおう。真ん中の砲台さえ壊してしまえば、かなり楽にボスと戦えるはずだ。

3、7面のボーナスステージ?ではビビらずにどんどんヘリを撃ってⓅを回収し、2000点を取りまくろう。でも、このゲームは2000点の表示も含めて画面上にⓅは6個以上出現しない。つまり、どんどんⓅを回収しつつザコヘリを倒してⓅを出させる必要があるのだ。たったこれだけのことでもスコアは大幅アップするぞ。


Ⓟが6個出たら、どんなにヘリを倒してもⓅは出ない。

6面 オーストラリア

この面で難しいのは中盤の水上戦車と潜水艦の複合攻撃のところだけだろう。ここは、左の位置をキープして水上戦車を集中攻撃すればいい。潜水艦は、ばらまき弾を1回はくだけだが水上戦車のほうは2回弾を撃つ分厄介。必ず、全滅させておきたい。

ボスの第1形態は、素早く主砲に重なって破壊した後に艦橋に重なるだけでOK。速攻で第2形態に持っていけるぞ。第2形態は速攻パターンがないので普通に破壊しよう。


左のラインを死守して水上戦車を出現即破壊だ。

8面、9面

この面は、アンジェラを使っていても特に有利なことはない。といっても、大型ヘリやステルスを張りつきで速攻破壊できるのは大きいけど。

9面ボス出現時に、重なって撃ち込むことは忘れずに。

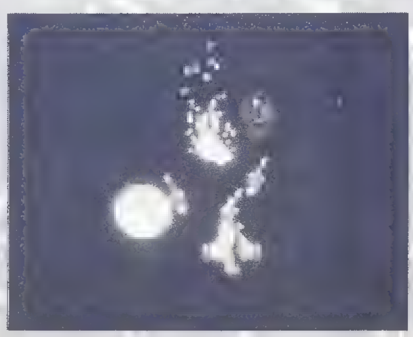

堅い敵にはとにかく張りつけ。

?10面

前半の鉄球ラッシュ。ここでもサイドアタックの強さが光る。サイドアタックで順に鉄球を始末していこう。

中ボスのサルは、スローがまったくといっていいほどわからないので厳しい。小玉の5WAY攻撃が来たら、真ん中ちょい右のラインでよけるかボンバーを使って死なないようにしよう。

ラスボスは、目玉とチャウドのどちらかが出現。目玉なら、真ん中ちょい右のラインでちょんちょんよけ、チャウドなら大きく三日月よけでいこう。


ここのサイドアタックを使えば楽に進める。


真ん中ちょい右が安全だ。

今回は堂々と空飛ぶぞ
F-15
真尾まお

ガルレーザーという全機種中、最も特殊なサブウェポンを装備しているため、ほかの機種とは多少違った攻略が必要なのだ。

担当：やっぱイーグル KAL

歌って踊れる超音速アイドル、我らが真尾まおの搭乗する機体、F-15イーグルは、かなり極端な、かたよった装備をしている。

特徴①。移動スピードが速い。速すぎるくらいだ。したがって、敵弾のスキ間を縫うような避けはせず、左右へ大きく動いてかわすことになる。

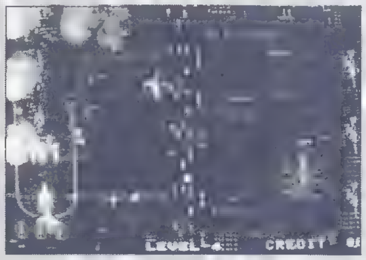
特徴②。サブウェポンが左右から真上へ伸びるレーザーのため、敵に接近して撃ち込み、一気に破壊する"張りつき"ができない。そのため、必然的に対ボス戦はやや長期戦になってしまう。

また、フルパワー時の弾数も極端に少ない。レーザーを約11回発射するとパワーダウンしてしまう。

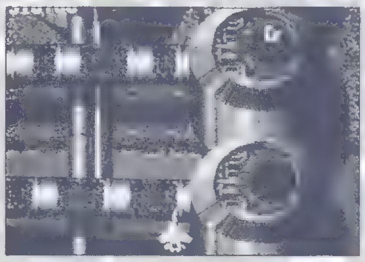
ただし、レーザーは貫通性のため、通常面（対ザコ戦）では意外と強力だったりする。

特徴③。ボムが、敵の動き（とスクロール）を止めてしまう。また与えるダメージはほとんどない。

以上の特徴から、人気のまおまおは若干クリアが難しい



こういう場面で威力を発揮するガルレーザー。ただしボス戦はつらい。


通常面ではボムは極力使わないように。スクロールが止まってしまって損な気分。対ボス用。

部類であるといえる。

それでも「まおちゃんでクリアしたい」というまおファンや「俺はF-15が好きなんでェ」というイーグルフリークのために、F-15まおでクリアするためのワンポイントアドバイスをしてみよう。

前半面～ボーナスステージ

前半面は特に問題になる場所はない。ほかの機種と同じような攻略法で大丈夫。

3面、7面のボーナスステージについてだが、7面のほうに関しては特になし。

3面のボーナスステージについては、ちょいとお得な情報がある。

実は、3面のボーナスステージでは、ある場所でレーザーを撃っていると、画面外からボムが2個流れてきて、ほかの機種よりもボム2発を得することができる。

その場所とは、中盤最後のVの字フォーメーションの2回目のときに、画面中央の最下段より少し上、だ。

この位置にいればボム×2を入手できるのだが、理由はいまだ不明。とりあえずまおだけの特典、ということでよしとしておこう。

なお、F-15はサイドアタックができないため、スコアUPを狙ってる人以外は無理しないこと。余裕で死ねるぞ。



ここに止まってると、画面外上部から2個、流れてくる。

8～10面 ボムを惜しむな

8面は、中型ヘリ＋高速ミサイルの場所がポイントになる。

ここは、中型ヘリが1機の場合は真正面で弾の間に入り、ほかの機種と同じように戦う。

2機出現する場所は、左側のヘリの正面で撃ち込み、弾がとんできたら下へさがりつつ右へずれ、レーザーで破壊する。その後少しずつ右へ移動して、残った右の中型ヘリを破壊すればいい。

9面は、ほかの機種と同じ攻略法が通じるが、途中のブラックバード×2地帯がつらい人は、ここでボンバーを使ってしまおう。

ボスは、発狂弾がこない限りはノーボムで倒せるが、ボムを残してやられるのはもったいないので、自信のない人はボム×1で倒そう。

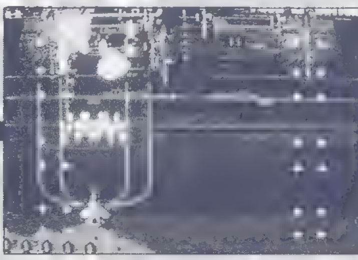
最終面は、サイドアタックが使えないが、基本的にアンジェラなどと同じ。出現即破壊だ。

ボムは、サルで使ってしまおう。はっきり言ってラスボスよりサルが問題なので、フル装備＋ボム×1で最後までいけば勝ちだと思っている人は、ここでボム×5はほしいところだ。

全体的にみて、ほかにボムを使ってもいい場所（つらいところ）は、6面の戦艦ボス。ヘリが飛び上がって、右から砲塔がみえてきたら使うといいだろう。

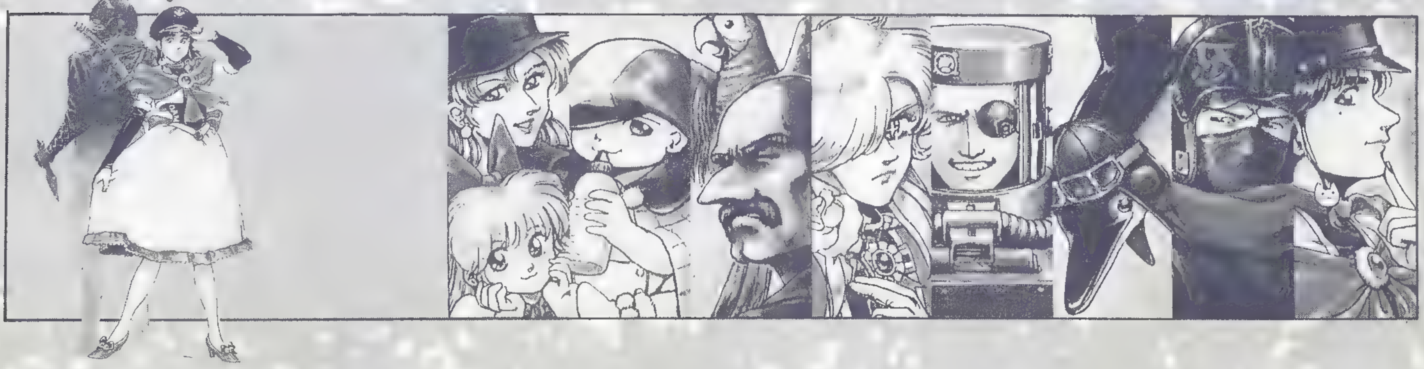
あとはやり込みと記憶力の勝負だ。


出現前から正面に張りつき攻撃。


少しずつ下にさがって、弾が見えたら右へずれ、レーザーで破壊。その後残った右ヘリへ。



ここでボンバーを使ってもいい。



見たぞ究極技！
ツープラトン大攻略でトドメだ！

撃ち返しがきっつー
2周目攻略

敵弾の多さと速さは極悪だ。そんな2周目だからやりがいも出てくるのだ。

担当：松っちゃん

変わったのは背景の色だけじゃない

2周目に入ると、京都は鮮やかな紅葉のステージに変わる。それに伴って?敵キャラが撃ち返し弾を出すようになる。しかも、Ⓟなどを持っている大型の敵は4WAYの撃ち返し。かなりキツイ。

2周目で撃ち返し弾を出さないのは、各面のボスと戦車だけだ。

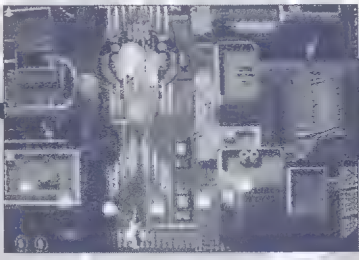
ザコの1発弾の撃ち返しは自機を狙い、大型の敵の4WAYの撃ち返しは正面の決まった場所しか撃たないぞ。この2つの撃ち返しの性質はよく覚えておこう。このことが頭に入っていないと、2周目に入った瞬間に死亡確定。

2周目 日本

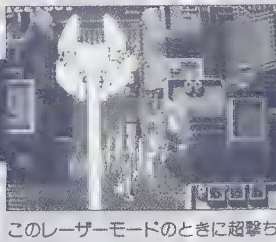
初めに出てくるザコヘリに注意。当然のごとく、コイツらも撃ち返してくるからだ。

次のⓅを出すヘリは、ザコヘリを先に倒してから破壊すればいい。

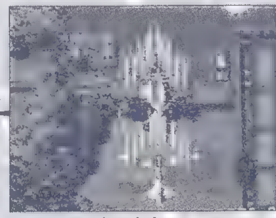
このことも前に触れたが、



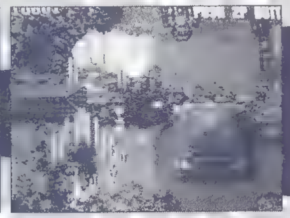
コイツも6WAYの撃ち返しアリ。



このレーザーモードのときに超撃ち込み開始。



大型ヘリのド真ん中に入って破壊しよう。

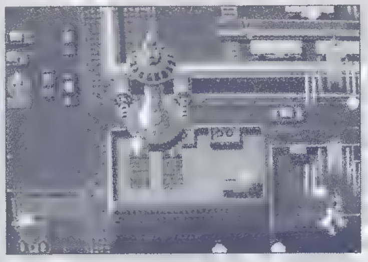


先にザコヘリを確実に全滅させ、

戦車は撃ち返し弾を出してこないぞ。

スーパーX改は、さすがに2周目だけあって攻撃方法も変わっているぞ。早めに破壊するとザコヘリの撃ち返しとスーパーX改の撃ち返しがごっちゃになってしまうので、まずはザコヘリをさばこう。

大京都タワーの弾も壊せないものに変わっているぞ。



この辺が比較的安全。

ボス登場時のレーザーは1周目と違いやられ判定があるので激注意！このボスも壊せる弾が壊せない弾に変わっている。でも、ボスのパーツを全部取れば1周目と同じ場所が安地になるぞ。



3カ所あるボスのパーツを全部壊したなら、この場所が安地として使えるぞ。

何!!まだ新兵だとぉ!
目標破壊率95%まで訓練だぁ〜

デザートタンク DESERT TANK

君が信頼できるのは味方ではない!キャノンとマシンガン、そして己の射撃能力のみ!

担当:雪風　最高司令官

発売から2カ月たち、都市型のゲーセンには出回り始めたものの、類を見ないゲーム性と少し高めの難度に手を焼いている人も多いのではないだろうか?まず、マップ攻略に入る前に、知っておいてほしい基本事項があるので、それから説明しよう。

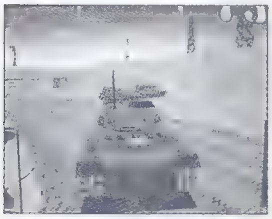
基本戦闘マニュアル① 素早くかつ正確に狙え!

プレイしてみて気づいた人もいると思うが、狙いが非常につけにくい。マシンガンの場合はサイト(照準)内に入れておけば問題はないが、キャノンの場合は距離や高さによって異なる。

いくつかの場合を例にして射撃のコツを伝授しよう。

●平面上の戦車または建造物を狙う

この場合、サイトの高さはレバーから手を離した位置で問題はない。戦車を狙うと若干、サイトが上にきてしまっているが、下に向ける必要はない。キャノンはサイトの下のほうでもヒットしてくれるのでご心配なく。また、この方法だとキャノンが放物線を描かずに同じ高さで飛んでいくので、遠くの戦車を狙うときも高さを変える必要はないぞ(以降この狙い方を平行撃ちと呼ぶ)。


こんなに上にサイトがあってもヒットする。

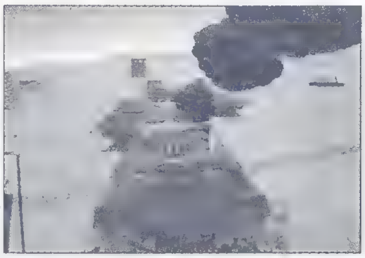
●高い位置の建造物を狙う

上を向けるとキャノンは少しだけ放物線を描いてしまうので、写真Ⓐのように少し目標の上にサイトを合わせればOK。若干の誤差は目標との距離で生じる。この場合はサイトを少しズラす必要がある。


写真Ⓐこれぐらいに合わせても当たる。結構意外だ。

●動いている戦車を狙う

戦車が前進している場合は先読みで撃つ必要がある。マシンガンと異なり、キャノンは着弾までに時間があるからである。戦車から攻撃がない場合は体当たりをして間近から撃ってもよい。


時間を稼ぐため、体当たりしながら撃つのは常套手段だ!

●空中物を狙う

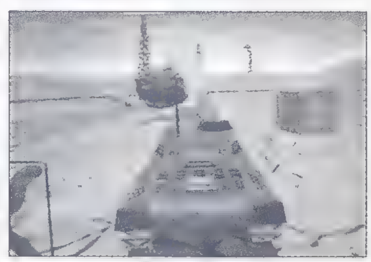
最も難しいのがヘリなどの空中物を狙う場合。止まっているものであれば、少し離れてサイトを目標の下のほうに置いて射撃すると当てやすい。空中を動いている物に当てるのはさらに難しく、先読みできそうな場所に置いておくしかない。ここらへんは感覚で覚えてほしい。


こんな感じで撃っておく。全く当たらなさそうだがヒットする。

狙い方についてはこんなところかな。平行撃ちは基本中の基本なので必ずマスターしてほしい。ちなみに、キャノンは撃った瞬間、大きくサイトが上下するが、必ず元の位置にくるので余計な操作はしないように。

基本戦闘マニュアル② マシンガンを有効に使え!

狙いが正確になってきたら狙った目標に合わせて武器を選ぶようにしよう。普通の建造物ならキャノン1発で破壊できるが、戦車や宿舎、倉庫基地などは1発では破壊できない。こういうときは同時にマシンガンを使うとよい。マシンガンは思っている以上に威力があるので多用しよう。逆に、ドラム缶や木箱はマシンガン1発で破壊可能なので余裕がない限りはキャノンを使わないでおこう。ちなみに、マシンガン1発で破壊できる物にキャノンを使うと貫通する上に木などは近くの物も破壊してくれるぞ。

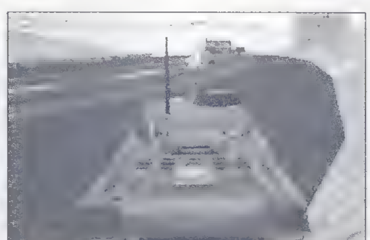

こういうドラム缶は1個爆発すると誘爆するので便利。

基本戦闘マニュアル③ 戦車の行動を把握し、効率よく破壊せよ

次に敵戦車のアルゴリズムを説明しておこう。まず、行動についてだが、あらかじめ決められている。動き方はマップに記入済みなので確認してほしい。戦車が動き出すポイントも決まっていて、こちらがそこを通過又は攻撃をしない限り動かない。動く戦車を狙うのが苦手な人は止まっているときに狙うとよい。


このようにこちらを無視して決められたとおりに動く。

次に、敵戦車は必ず3発目で狙ってくるということを頭に入れておいてほしい。1、2発目は狙わずに手前に落としてくるので、3発目の本命キャノンを撃たれる前に破壊するのが好ましい(上級では2発目で狙ってくるヤツもいる)。


これは2発目。次にくるのが本命だ!その前に壊せ!

最後にこのゲームはタイムオーバーになりやすい。じっくり狙うのもよいが、最低でも表①タイムでゲートを通過するようにしてほしい。

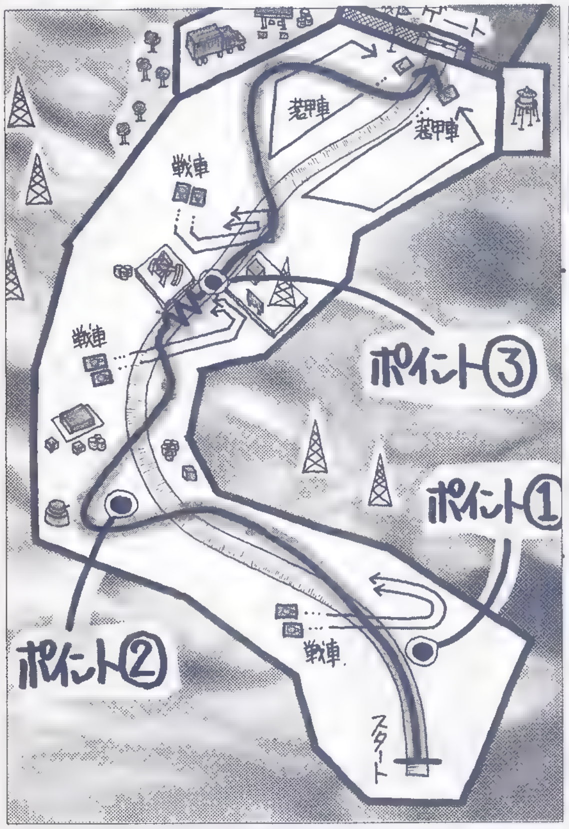
では、ビギナーコースのマップ攻略に入るとしよう。

表①通過時の加算タイム

地点	通過時の加算タイム	最低通過目標残りタイム
スタート地点	80秒スタート	―――
第1ゲート	40秒	残りタイム50秒〜40秒
第2ゲート	40秒	残りタイム48秒〜40秒
第3ゲート	20秒	残りタイム30秒〜20秒
第4ゲート	――	残りタイム30秒〜20秒
敵基地	完全破壊でタイムストップ	最低破壊可能タイム10〜6秒

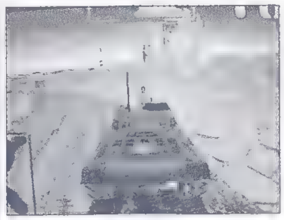
見たぞ究極技！
ツープラトン大攻略でトドメだ！

ビギナーコースは大きく分けて4つのマップがある。各マップにポイントとなる場所に番号を振ってある。それに沿って説明していこう。



エリア① できるだけ建造物を破壊せよ！

●ポイント①
スタートした瞬間は前進はできないがキャノンは動かせるので、目の前の鉄塔にサイトを合わせておく。動き出したらキャノンを撃ち、そのまま3本を右から順にキャノンで撃つ。撃ち終わったらすぐ下にサイトを戻し、前進してくる戦車を狙う。この戦車はこの段階では攻撃してこないので、体当たりしてOK。そのまま平行撃ちで遠くの宿舎やドラム缶を狙っておくのがベスト。そうしたらすぐ左に向き、砲台を破壊する。ここまでペダルを踏みっぱなしで行えるようにしてほしい。


アクセルを踏みながら鉄塔を狙う。左からくる戦車は無視。

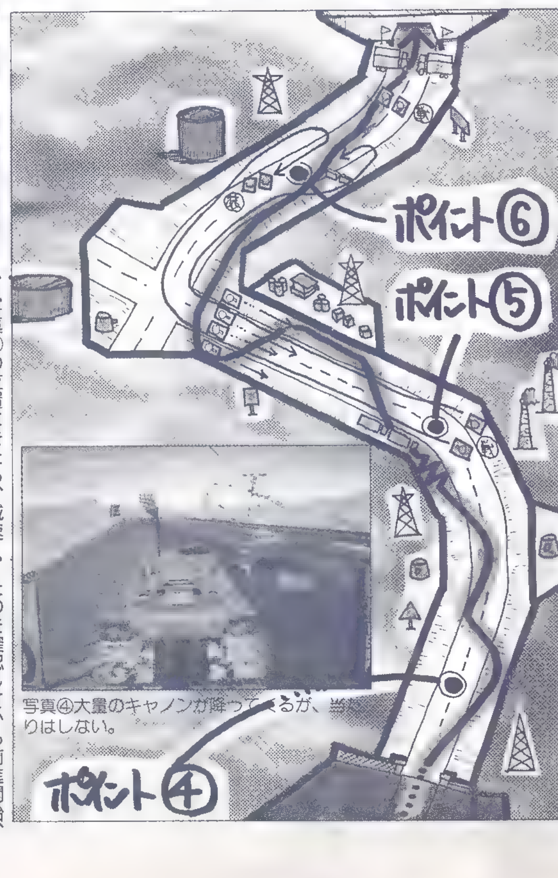
●ポイント②
砲台破壊後、すぐ右へ向けて宿舎裏から出てくる戦車を狙う。写真①のときに狙うと当てやすい。このとき、見えている油田採掘機（左）と小屋（右）を破壊しておくこと。そのころになると採掘機の裏から2台の戦車が出てくるので、Uターンしてくる前に破壊しておこう。さて、写真②の位置にきたら減速または止めること。遠くからマシンガンを撃ってくる装甲車がいるのでこの位置で狙うとダメージを受ける心配なく相手を攻撃できるぞ。


写真①このように後ろから撃つとよい。

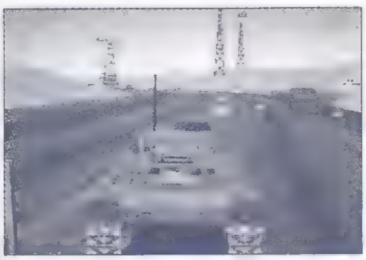
●ポイント③
写真②の位置で装甲車を破壊してあるなら問題なし。GS(ガスステーション)にある物や木などを破壊して時間に余裕があるのなら破壊して点数を稼いでおこう。ちなみに次のエリアのものも破壊可能なのでできるだけ狙っておこう。


写真②装甲車は動きが速いので中央に来たら狙え！

エリア② 戦車を逃さず破壊せよ！



●ポイント④
ゲートを通過したらペダルを軽く離し、右側の砲台とトラックを破壊。減速したまま、左側の砲台も破壊する（後ろの電柱を破壊する）。その後、右へ少し向けて遠くに見える2本の鉄塔を狙い、少し前進。


写真③ちょっとキツイけど平行撃ちでこの2台だけは破壊しよう。

写真③の位置にきたら、減速または止めて遠くに見える2台の戦車を狙いダメージを与える。写真③の位置よりも前に移動すると戦車が動き出すので要注意だ。この戦車は逃がすと厄介なので必ず破壊しよう。それが終わったらペダル全開でラインどおりに進む。

●ポイント⑤
エリア2の難所の一つ。ラインどおりに進むと前からトラックが2台前進してくると同時に遠距離から4台の戦車がキャノンと撃ちまくってくる。しかし、これはただ右から順に少しずつ遠くに撃っているだけなので、写真④の位置に止まっていれば当たることはない。すべて撃ち終わったのを確認してから前進開始、一番右の戦車に突進し、破壊しよう。右側さえ破壊すれば攻撃される心配はないので残り3台は側面から体当たりしながら破壊しよう。すべて破壊したら遠くの石油タンクなどの建造物を破壊して写真⑤のように車体を向けて前進しよう。


写真⑤こんな角度でキャノンを撃ちながら進むとよい。

写真④大量のキャノンが降ってくるが、当たりはしない。

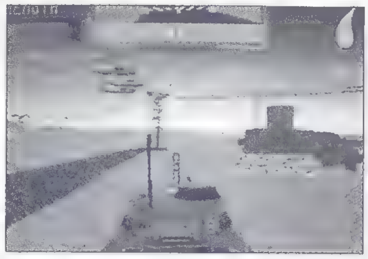
ちなみに、この場所はペダル全開で抜けることが可能。秒数を稼ぎたい人は狙ってもよいぞ。

●ポイント⑥
写真⑤のまま前進すると正面に装甲車2台が出てくるのでこれを破壊。そうしたらすぐ右に向けて遠くにいる2台の戦車のうち、右側の戦車を狙う。なぜ右を狙うかというとこの2台、斜めに止まってくれるので右にいれば1回目の本命キャノンが当たることはまずなくなるのだ。これでノーダメージで抜けられるはず。後はゲート前のトラックや赤旗を破壊してエリア②終了だ。

エリア③ 石油地帯は楽勝！破壊率を稼げ！

●ポイント⑦

ゲートを開けると目の前に鉄塔があるのでキャノンを撃ち、すぐ左へ向く。すると左の空からヘリが3機飛んでくるので写真⑥のタイミングで撃ち、下の基地や遠くの鉄塔を破壊しよう。その後トーチカの裏側を回り、遠くに見える砲台を狙うと4台の戦車がこちらに向かってくる。この4台は攻撃はしてくるが狙ってはこない。左から順に破壊していこう。その後、横の砲台も破壊する。そして石油タンク地帯に入る前に装甲車が2台横に進んでいるので平行撃ちで破壊しよう。



写真⑥まったく当たらないように見えるがこの後直撃する。

●ポイント⑧

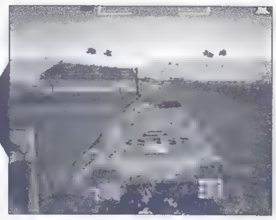
石油タンクを左から順に破壊しながら進もう。入り口に2台の戦車が出てくるので写真⑦の位置から狙おう。この位置だとキャノンを当てられることはない。道なりに進むと砲台2台が見えてくるのでキャノンで破壊。

撃ったらすぐ左へ向けて2台ある砲台を破壊しよう。

破壊したら右へ少し切り倉庫を破壊していく。すると、ゲートを守る重戦車が攻撃してくる。これも3発目が本命なので、2発目の発射が見えたら右へ車を思いっ切り向ければいい。写真のような感じでOK。2回目の攻撃が始まる前に2台とも破壊すること。



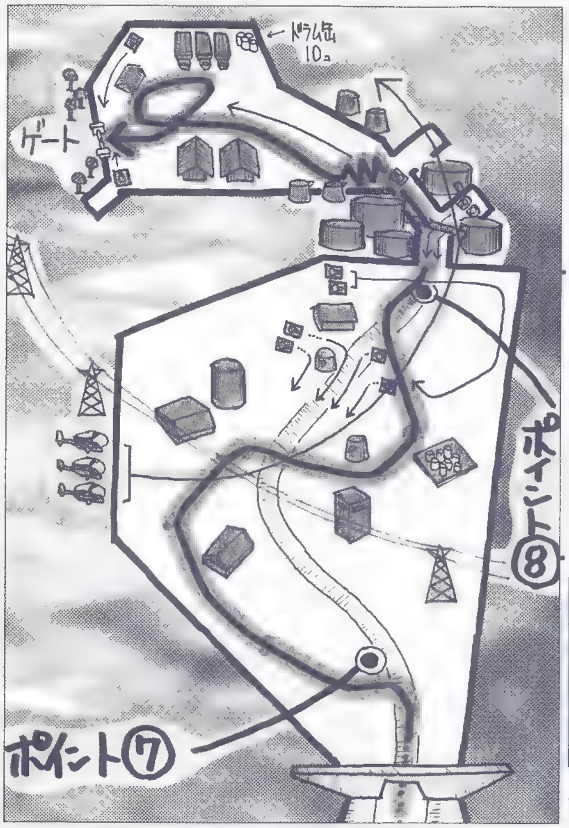
写真⑦この位置からなら攻撃されることはない。



さあ！2発目が飛んできたぞ。すぐに右へ切れ！



ほうら！当たらないだろう。でもすぐに攻撃しないとやられるぞ！



時間があるのなら付近にあるトラック×3や木、ドラム缶を破壊してゲートをくぐろう！

エリア④ 上級コースより難しい、飛行場を切り抜けろ！

●ポイント⑨

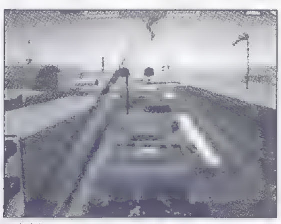
ゲートを抜けたら目の前の戦車をすぐに破壊しよう。この後、もう1台の戦車が逃げていくがあせらなくてよい。写真⑧のように丘を登ると戦車と一直線になるように左側を走り戦車を破壊しよう。この丘を抜けると最大の難所飛行場が待っている。



写真⑧このようにすれば平行撃ちで狙えるので楽だ。

●ポイント⑩

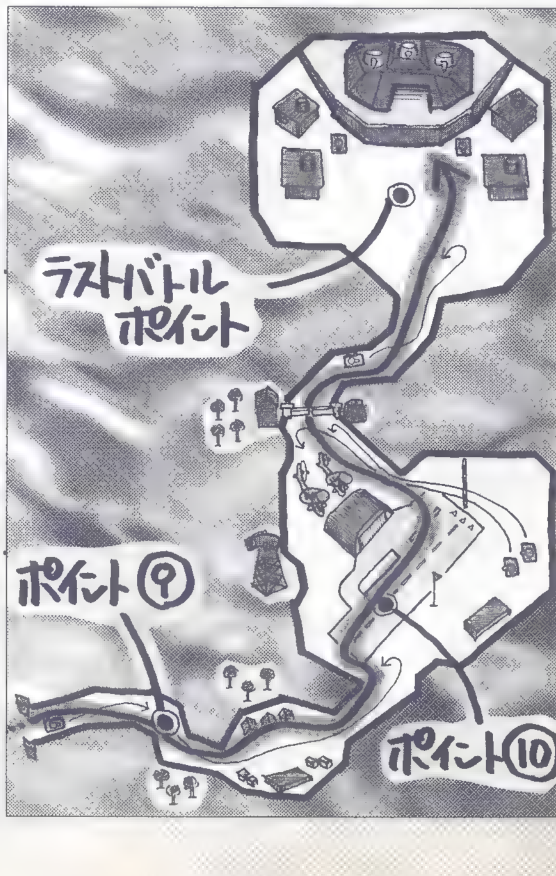
まず、丘を降りるときに待機中のA－10や格納庫を狙う。降りたら滑走路の左側に回り込み、発進しようとするA－10の後ろから迫るように動き、破壊したらそのまま前方にいる2台の戦車を破壊する。その後、バックしてヘリを狙うラインはマップで確認してほしい。A－10は当たり判定が主翼の付け根しかないので無理して狙う必要はない。ただ、2台の戦車とヘリの対処を素早く行わないと痛い目に遭うぞ。さあここを抜ければ残るは基地のみ。ちなみにゲートはマップのラインと同じように動いてほしい。でないと、ゲート内にいる戦車が先に動いてしまうぞ！



このようにA－10の後ろから追いながら撃墜し…、



そのまま戦車を狙いにいく。ヘリは気にするな！



●ラストバトルポイント

さあ丘を登ると敵基地からの総攻撃が始まる。これらは当たることはないので中心の基地を目がけてキャノンを発射しよう。ちなみに基地を守る重戦車も本命は3発目。高得点を目指す人はこの2台も破壊しよう。最後の基地を破壊すれば一応作戦は終了するが、最終報告で60％以上の破壊率がないと真のエンディングを見ることはできないぞ！

以上でビギナーコースの攻略を終えるが少しページが足りず、細かいところが抜けているので理解できなかった人は私、雪風あてに手紙を！すぐに返答するぞ！（忙しくなければ…）

愛読者アンケートコーナー

このコーナーも早くも3回目。全部目を通しているから、希望や感想をたくさん書いてきてね。

☆とってもおもしろかった。この調子でガンガンがろでんのことおせーて。

☆おもしろい。2があってもいいかも。笑えた。

☆すごくよかったけど、私のようにゲーメスト読者じゃない人が読んで、よくわからないとこがあるんですよね。もう少し説明してほしかった。

☆推測だけの他の「謎本」と違って、楽しめた。

☆謎が解明されていない点がちらほら……。

☆前作と違って今回は、ちゃんとゲームの設定にそった解答がなされているのが良かった。

☆おもしろかったが、まだ謎がたくさんあるのでは？　と思った。

☆各キャラの年表とかあったらおもしろかった。相関図がちょっと見にくかった。

☆下段が面白い。

☆まだ全部読んでましぇーん!!

☆イラストのSDキャラがいい、ぜひ商品化を希望!!

☆日本いち!!

とまあ、一気に餓狼の謎のはがきを載せてみたけどどうだったかな。

餓狼に関していえば、アニメとCD文庫の設定はSNK公認じゃないので使わなかったんだ。使ったのは目次に書いてある通りで、すべて、SNKさんにお伺いしてつくったんだよ。

サウスタウン町内会とはどこの団体なの？　という質問は、もちろんあのSNK（新日本企画）のことなんだ。わかったかな。それじゃ、また次号でね。

またまた緊急事態――『龍虎の拳』の謎本の製作決定!!　ここを読んでいる君、綴じ込みはがきにいつものように、質問をた〜くさん書いて送ってくれ〜〜!!　〆切10／30だ。

中古基板 続々と入荷中!!まずはお電話下さい!!

基盤高価で買い取ります。電話でお問い合わせ下さい

＜買取基盤例＞
- リターンオブイシター・
- ドルアーガの 塔
- モトス
- ギャプラス
- バックランド
- フォゾン
- ワンダーモモ
- パックマン
- ドラゴンスピリッツ
- リブルラブル
- ドラゴンバスター
- メトロクロス
- ガンフロンティアサブ
- ブリルラサブ
- タイムトンネル
- 三輪さんちゃん
- ゴンベーのアイムソーリー
- 悪魔城ドラキュラ
- ロストワールド
- キング&バルーン
- トランキライザーガン
- グラディウス シリーズ
- サイコ ソルジャー

その他のタイトルも買い取りますのでお気軽にご相談下さい。

＜あ行＞

アラビアン	26千
R-TYPE 2	13千
アルゴスの 戦士	22千
アサルト プラス	58千
アーク エリア	40千
イーアルカンフー	20千
イエローキャブ	30千
1943	12千
1942	8千
ウォリアーブレード	38千
エイリアンvsプレデーター	98千
エキサイティングアワー Hつき	8千
SRD	6千
SDガンダム サイコサラマンダ	6千
エレベーターアクション	10千
黄金の 城	28千
オーダイン	45千
あいしいパズルはいりませんか	6千

＜か行＞

空手道 Hつき	12千
歌舞伎 Z	18千
キックスタート Hつき	15千
キャプテンコマンドー	36千
銀河任峡伝	25千
キング オブドラゴン	22千
ギャルズパニック	25千
グレードソードマン	28千
グランドストライカー	55千
グレードスラッガー	22千
原始島	20千
コスモ ギャングザ パズル	10千
ゴールデンアックス	10千
コラムス	20千
コントラ	10千

＜さ行＞

サラマンダ	32千
サーカスチャーリー	20千
サンセットライダース	38千
ジャイロダイン	12千
ジェミニウイング	10千
シンドバットミステリー	30千
スティンガー	38千
スーパーストIIX	1??千
スプラッターハウス	32千
スパルタンX	20千
セイブカップ サッカー	20千
青春スキャンダル	25千
戦場 の 狼	10千
セビウス	23千
ソンソン	15千
ソニックウイングス	22千

＜た行＞

タンク バスターズ	6千
タントアール	20千
ダークシール 2	20千
チャクンヤラクーシャン	12千
ツタンカーム c	22千
テラクレスタ	6千
DJ ボーイ	10千
TMNT	12千
テトリス	15千
ドリームショッパー	15千
トップ シークレット	22千
トップ ローラ	18千
ドラゴンボール Z	30千

＜な行＞

忍者君 2	18千
忍者 キッズ	22千
ナイツofラウンド	28千

＜は行＞

バンパイア	ASK千
ハニーマウス	18千
バ ー ス	35千
バニッシャー	40千
ハットトリックヒーロー	30千
バルガス	12千
バ グ マ ン	38千
ブラックアタック	18千
ファイティングファンタジー	15千
ファイターズヒストリー	5千
ファンタズム	10千
ぶにっきーず	48千
フック	18千
フーピー	12千
ファンキージェット	25千
ブレイゾン	5千
ぶたさん	48千
フラッシュポイント	5千
ぷよぷよ	65千
ペンギン君ウォーズ	22千
ペンゴ c	12千
ポップフレイマー	40千
ボナンザブラザーズ	10千
ボンジャック	18千
ボンジャックツイン	28千
ボンバーマン	12千
ポトポト	15千

＜ま行＞

マッスルボマー	43千
マッピー	38千
名人戦	12千
迷宮ハンターG	20千
メジャータイトル	18千
メガブラスト	10千
Mr Do!	15千

＜ら行＞

雷電	28千
雷神魔界	38千
リブルラブル	62千
リターンオブインベーダー	20千
レディーバグ	38千
ロンバーズ	36千
ロープマン	15千
ローリングサンダー 2	28千

＜わ行＞

ワンダーボーイ	10千
ワースタ'90(PCB)	8千
ワルキューレの 伝説	88千
ワンダー 3	38千

＜業務用ネオジオ＞

MVSハードキット ¥38000より	
真サムライ スピリット	ASK
キングofファイター'94	ASK
ビューポイント	33千
ASO 2	5千
クロスソード	8千
NAM-1975	8千
サムライスピリッツ	10千
ワールドヒーローJET	15千
餓狼伝説スペシャル	8千
龍虎の拳2	8千
ニンジャコマンド	8千
ラギ	8千
ラストリゾート	10千

＜3000円均一＞
- アルカノイド リベンジofドゥ
- ウルトラマン タイガーヘリ
- チャンピオンベースボール
- ダブルドラゴン
- WWF スーパースターズ
- レッスルフェスト
- リングの王者
- トライアウト
- R タイプ c
- ギングウォーズ

＜麻雀、クイズ＞

スーパーリアル P-3	35千
スーパーリアル P-2	22千
スーパー丸禁版	36千
レモン エンジェル	22千
ウルトラマルヒ 麻雀	12千
麻雀クエスト	28千
麻雀大予言	8千
麻雀学園 1or2	10千
麻雀エロチカゴルフ	12千
花の もも乙 組	10千
ねらえ トップスター	8千
トリプルウェーズ	12千
7 次元の 妖精	10千
キャンパスハンティング	8千
レディーハンター	8千
	千
華弥生	6千
アンタッチャブル	10千

ストII入門得々セット

今、パナツインを買うとストII(ハーネス付き)でなんと！¥45,000。(基板の種類は当社に選択させて頂きますのでご了承下さい)

※価格は消費税別です。 ※価格は参考でしかありません。電話で在庫と値段を必ず確認して下さい。

代金引換システムでスピーディーな発送

現金書留も受け付けております

※詳しくはTELにてご確認下さい。

中古基板情報はFAXで！

24時間OK！

●操作方法●

まずFNX情報BOXセンターをよびだします。

東京地区	03-3940-6000
名古屋地区	052-453-6000
大阪地区	06-455-6000
福岡地区	092-482-6000

(メッセージ)
「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ご希望のBOX番号を押し、続けて#を押して下さい。」

①ケイアイシーのBOX番号

850000と#

(メッセージ)
「あなたのFAXの電話番号を、市外局番から押し続けて#を押して下さい。」

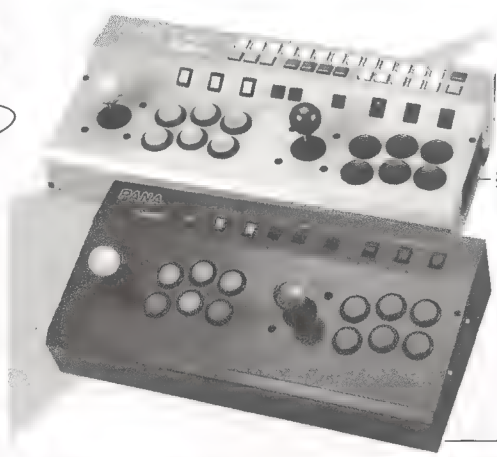
②あなたのFAX番号

(市外局番-○○○○と#)

(メッセージ)
「○○○○ですね。今までのご指定でよろしければ#を、最初からやり直す場合は0・#を、続けてご利用される場合は1・#を押して下さい。」

③#を押す

(メッセージ)
「ご指定のFAXにお送り致しますので電話を切ってお待ち下さい。ご利用ありがとうございました。」



S出力、PAL信号装備、高性能ビデオコンバーター

PANA TWIN MODEL: MP-92

新価格¥38,000

PANA Custom™

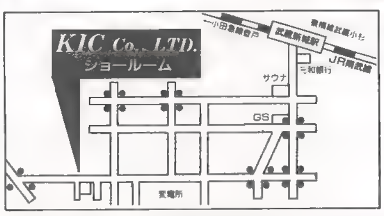
¥34,000

共通オプション

●ストII対応ハーネス	¥3,000
●麻雀ハーネス	¥3,000
●VHFユニット	¥3,000
●RGBケーブル	¥3,000

★各種ホビーゲームインターフェースカード★

●スーパーファミコン用	¥8,000
●PCエンジン用(6ボタン対応)	¥8,000
●ネオジオ用(発売間近)	¥8,000
●メガドライブ用	¥3,000
●MSX用	¥3,000
●連射基板	¥3,000



営業時間

AM10:00～PM7:00
(土曜日PM5:00マデ)
※日曜日定休日デス
〈ショールーム〉
JR南武線武蔵新城駅
下車15分

SURPOTING YOUR GAMELIFE!

KIC CO., LTD. ㈱ケイアイシー

〒213 神奈川県川崎市高津区千年818
サンライフ橘

TEL:044-754-7594 FAX:044-754-7597

振込先 住友銀行武蔵中原支店 普通520412㈱ケイアイシー

※詳しい資料、在庫価格は80円切手×2枚を同封のうえ上記のGM係までお申し込み下さい。

ナント家のTVでゲーセンゲームがプレイできる。
君の部屋は新時代の熱い闘技場(コロシアム)だ!!

★始めるのは簡単。コントロールボックスと基板とハーネスを買えば、あとはTVにつなげるだけで遊べてしまうのだ!!

アクトフェンサー	8,000
飛鳥&飛鳥	9,000
アースジョーカー	9,000
アテナのハテナ	3,000
アステリクス	20,000
アンダーカバーコップス	22,000
アレックスキッド(A)	20,000
R-TYPE	10,000
R-TYPEII	10,000
R-TYPE LEO	17,000
アルゴスの戦士	15,000
イスパイアル	15,000
イクジーザス	15,000
1941	39,000
イメージファイト	10,000
1943	12,000
ウルトラマン倶楽部	6,000
ヴィマナ	15,000
ヴァンパイア	15,000
ウォリアーブレード(基板のみ)	TEL
ウルトラ闘魂伝説	10,000
エキサイトアワー	5,000
エア・デュエル	13,000
SDガンダムレインボー	10,000
SDガンダムネオバトル	10,000
エイリアンストーム	15,000
A-JAX	23,000
エイリアンVSプレデター	TEL
大江戸ファイト	35,000
ガルメデス	8,000
仮面ライダーバトルレーサー	6,000
カルテット2	20,000
カブキZ	12,000
ガンネイル	15,000
影の伝説	17,000
海底大戦争	30,000
究極戦隊ダダンダーン	50,000
ギャングウォーズ	5,000
ギャラクシーフォース(ハーネス付)	70,000
機動戦士ガンダム	6,000
ギャルズパニック	25,000
キングオブドラゴンズ	22,000
キャプテンコマンドー	25,000
キャディラックス	33,000
機動戦士ガンダムEXレビュー	TEL
クイズF1	3,000
クイズDNA	3,000
クラッチヒッター	8,000
クロスシューター	5,000

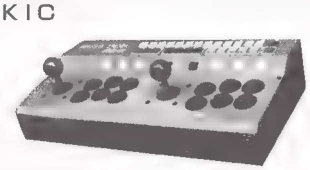
クイズ学園パラダイス	3,000
クレヨンしんちゃん	6,000
クレヨンしんちゃん2おらとあそぼ	6,000
グレートラグタイムショー	30,000
グラディウスII	27,000
クロスブレイズ	20,000
グリッドシーカー	30,000
原始島	13,000
豪血寺一族2	予約OK
豪血寺一族	18,000
コントラ	7,000
コブラコマンド	4,000
コットン	15,000
ゴルフィンググレイツ(P付)	25,000
極上パロディウス	TEL
ゴールデンアックスII(サブ)	20,000
サイレントドラゴン	9,000
サイドアーム	9,000
最後の忍道	15,000
サラマンダ	25,000
サンダーブラスター	9,000
シークレットエージェント	15,000
ジョー&マック	9,000
ジェミニウイング	10,000
JJスコーカーズ	25,000
シンプソンズ	25,000
疾風魔法大作戦	新発売
スティンガー	28,000
スーパークイックス	7,000
スカッシュ	2,000
スーパーバレー	2,000
スーパーマン	18,000
スーパーフォーミュラ	2,000
ストリートファイター	15,000
ストリートファイターII	5,000
ストIIダッシュ	7,000
ストIIダッシュターボ	13,000
スーパーストII	TEL
スーパーストIIX	TEL
スーパーマッスルボマー(新品)	ドッキリ価格
〃 〃 カートリッジ	ムフフ価格
スラップファイト	7,000
ゼクセクス	22,000
ゼロウイング	7,000
セルフィーナ	10,000
戦国エース	28,000
セイブカップサッカー	20,000
WWFスーパースター	3,000
タンブルポップ	5,000

大工の源さん	5,000
ダンジョン&ドラゴンズ	55,000
〃 カートリッジ	25,000
チャンピオンレスラー	6,000
ツインイーグルII	20,000
デスブレイド	9,000
出たなツインビー	13,000
天地を喰らうII	32,000
デッドコネクション(サブ)	5,000
トップランキングスターズ	9,000
ドラゴンブリード	7,000
ドギューン	15,000
牌砦II	15,000
ドラゴンブリード(ROM)	3,000
TONMA(ROM)	3,000
ドラゴンボールZ(バンプレ)	15,000
ナイトスラッシャーズ	35,000
ナイツオブザラウンド	25,000
忍者龍剣伝	9,000
ネクストスペース	4,000
ハットトリックヒーロー	17,000
パンクショット	6,000
ハイパースポーツスペシャル	25,000
ハチャメチャファイター	10,000
バッキーオヘア	20,000
ハイパーデュエル	19,000
ハットトリックヒーロー '93	58,000
バニッシャー	35,000
ビッグファイト	18,000
ヒットジアイス	5,000
ブルーフォーク	9,000
ファイターズヒストリー	6,000
フラワー	18,000
ファイティングサッカー	4,000
プレイガール	10,000
フィグゼイト	12,000
V-V	16,000
ボナンザブラザーズ	9,000
ボンバーマン	5,000
ポトポト	15,000
マグマックス	15,000
マスターオブウエポン	7,000
マッスルボマー	20,000
マッスルボマーデュオ	25,000
マッドシャーク	10,000
魔法大作戦	28,000
マクロス	17,000
マクロスII	15,000
ミスティックウォリアーズ	25,000

ミズバグ大冒険(サブ)	5,000
メジャータイトル	15,000
メタモルフィックフォース	20,000
メタルブラック(サブ)	25,000
USネイビー	29,000
雷龍	9,000
雷電II	45,000
リングの王者	5,000
リングファイター	3,000
リムロッキンバスケット	9,000
レイフォース	60,000
ローラーゲームズ	6,000
ロボコップ	6,000
ロボコップ2	17,000
ワールドカップ '94	35,000
ワールドラリー	38,000
namco	
コズモギャングビデオ	20,000
ネビュラスレイ	28,000
ニューマンアスレチック	22,000
スプラッターハウス	18,000
ギャプラス	25,000
ティンクルピット	20,000
オーダイン(ROM)	25,000
F/A	20,000
源平討魔伝	30,000
業務用ネオジオ	
MV1FZハード新品(外税)	48,000
MV1orMV1F中古	40,000
ハードの他にコントロールBOXが必要です。	
※家庭用ではありません。	
真・侍スピリッツ	予約OK
キングオブファイターズ94	TEL
W・H・2JET	10,000
Fヒストリーダイナマイト	8,000
餓狼伝説スペシャル	5,000
龍虎の拳2	5,000
ラストリゾート	5,000
侍スピリッツ	7,000
得点王	12,000
フライングパワーディスク	20,000
餓狼伝説	2,000
餓狼伝説2	2,000
クロスソード	5,000
ファイアースープレックス	2,000
ワールドヒーローズ	2,000
ワールドヒーローズ2	2,000
キングオブモンスター2	2,000
みなさんのおかげ様です	5,000
龍虎の拳	2,000
ベースボールスターズ2	3,000
エイトマン	2,000
2020ベースボール	2,000
その他多数	
麻 雀	
宇宙より愛をこめて	5,000
セーラーウォーズ	30,000
学園2	5,000
キャンパスハンティング	5,000
華折鶴	5,000
華をやらねば	5,000

コントロールボックス

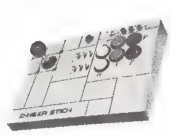
KIC



パナツイン……………………¥38,000

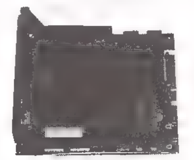
シグマ電子





AV3000…¥25,000 シグマ6000…¥13,800

業務用NEO-GEOハード



MVIFZ…¥48,000

コントロールボックスと基板をお買上げの方にはハーネスをサービス致します。
ハーネス1本 ¥ 3,000〜4,000

わからないことはTELにてジャンジャン聞いてみてちょー!!

日本一おそくまでやってる中古基板屋

㈱宇宙堂

〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL (052) 916-1407
●営業時間 朝9:30〜夜12:00●
日・祝は9:00まで

- 通信販売で購入希望の方はTELにて注文してから送料¥800をそえて現金書留で送金して下さい。
- 店頭販売ご希望の方は前日に予約TELを入れて下さい。

★在庫リストは80円切手2枚で請求してね。

★宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
◎新作早い、不良はこない、安いオール10円〜30円です。

名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ケ丘のゲームセンターリサ



NEOGEO販売台数日本一のエマーソン

全国通信販売!!

☎まず、TELしてください。

TELした次の日に商品がお手もとに!!
商品代金は商品と引き換えです
(ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円)
(※一部地域、一部商品除く)

まとめて買って、クレジットでらくらくお支払い。
(50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いも有り)

注意要項
- キャンセル不可(発送後のキャンセルは送料をいただきます)
- 返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)
- 品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外と早くお手もとに届きます 予約の場合キャンセル料はいりません)

※ネオジオ、基板以外の各種本体・ソフトや表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

超目玉商品 すべて先着50名限り

10/1(土)A.M.11:00 受付開始
新品 税別

※ご注文は、電話にて、先着順にお一人様 各1本限り受付ます

目玉商品は中古品との交換はできません

	定価	新品
SF SFイース 4	¥9,800⇒	1,980
SF カプキロックス	¥9,800⇒	1,980
SF スーパー囲碁 碁王	¥14,800⇒	3,980
SF TMNTミュータント	¥9,800⇒	2,980
SF 伊達公子のバーチャルテニス	¥9,000⇒	2,980
SF ドラゴンボールZ超武闘伝 3 9/29	¥9,800⇒	激 安
SF ブランディッシュ	¥10,800⇒	2,980
MD 闘技王キングコロッサス	¥5,800⇒	280
MD ひょっこりひょうたん島	¥4,800⇒	100
MD Jリーグプロストライカー	¥8,800⇒	780

話題のソフト早くも登場!
ザキングオブファイターズ94
絶讃発売中! 新品 ¥22,980

年末最大の話題作202メガになって登場
真サムライスピリッツ
12月発売予定 **予約受付中!**

ネオジオCDトップローディング 10月発売予定 新品¥44,980ネオジオCD新作ソフトも予約受付中

家庭用 ネオジオ

(下に表示されている価格は9/10日現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。)税別価格

ROMカセット

	新品	中古	買取
あしたのジョー伝説	×	9800	4900
アンドロデュノス	×	11800	8200
エイトマン	9980	6800	2000
ASO 2	×	11800	5900
餓狼伝説	×	3400	1700
餓狼伝説 2	×	2800	1400
餓狼伝説スペシャル	8980	8400	3000
キングオブザモンスターズ	6980	4800	1400
キングオブザモンスターズ2	×	4800	1400
クイズ大捜査線	6980	5800	3500
クイズ迷探偵・ネオ&ジオ	×	14800	8500
クロスソード	7980	6800	3000
ゴーストパイロット	×	6800	1300
サイバーリップ	5980	5400	1600
サッカーブロール	×	6800	3000
サムライスピリッツ	10980	9800	5800
ジョイジョイキッド	6980	6400	2500
ザ・スーパースパイ	6980	6400	2500
スラッシュラリー	7980	7400	2900
戦国伝承	6980	5800	2600
戦国伝承 2	×	7800	3100
ソニックウイングス2	19980	14800	11000
痛快ガンガン行進曲	22980	19800	16000
得点王	×	9800	4900
得点王 2	12980	9800	5800
トッププレイヤーズゴルフ	7980	3800	1100
トップハンター	16980	14800	9600
ナム 1975	7980	7400	2500
2020スーパーベースボール	6980	3800	700
ニンジャコンバット	×	6800	2700
ニンジャコマンドー	×	16800	12000
バーニングファイト	10800	4800	1400
バカ殿様麻雀漫遊記	×	9800	2900
ビューポイント	×	19800	12800
ファイターズヒストリーダイナマイト	19980	9800	7500
ファイヤースープレックス	14800	3800	700
フットボールフレンジー	5980	2800	500
フライングパワーディスク	17980	14800	6600
ベースボールスターズ	×	4800	1900
ベースボールスターズ2	×	8800	5000
麻雀狂列伝	×	5800	1700
マジシャンロード	×	7800	2300
みなさんのおかげさまです	×	4800	1400
ミューティション・ネイション	6980	5800	2300
ミラクルアドベンチャー	15980	6800	2000
ライディングヒーロー	7980	6800	2700
ラギ	6980	6400	2500
ラストリゾート	×	14800	7400
リーグボウリング	7980	5800	2000
龍虎の拳	×	2800	1600
龍虎の拳 2	8980	8400	5000
ロボアーミー	6980	5800	1700
ワールドヒーローズ	9980	3800	900
ワールドヒーローズ2	×	5800	2000
ワールドヒーローズ2 JET	12980	9800	5800

ネオジオCD

	新品	中古	買取
ASO 2	2980	2800	1800
餓狼伝説	3980	3400	2200
餓狼伝説 2	4980	3800	2400
餓狼伝説スペシャル	5980	4800	3300
キングオブモンスターズ2	3980	3800	2400
サムライスピリッツ	5980	4800	3300
ジョイジョイキッド	2980	2800	1800
ザ・スーパースパイ	2980	2800	1800
ソニックウイングス 2	4980	3800	2200
得点王 2	5980	4800	2800
トッププレイヤーズゴルフ	2980	2800	1800
トップハンター	4980	3800	2200
ナム 1975	2980	2800	1800
バーニングファイト	2980	2800	1800
フットボールフレンジー	3980	3400	2000
ベースボールスターズ2	3980	3800	2400
麻雀狂列伝	2980	2800	1800
ラストリゾート	4480	3800	2400
リーグボウリング	2980	2800	1800
龍虎の拳	3980	3800	2400
龍虎の拳 2	5980	4800	3300

本体&周辺機器

	新品	中古	買取
ネオジオ本体	24980	14800	12000
ネオジオCDフロントローディング	×	44800	超高額
ネオジオCDトップローディング	44980	39800	超高額
メモリーカード	2980	1800	500
コントローラー	5480	2800	1400
麻雀コントローラー	×	3800	1900
ファイティングスティックNEO	4980	2800	1100
AVコード	1200	1000	100
RFコンバーター	1980	1800	100
RGBケーブル	2200	2000	100
ACアダプター	3480	2800	100
XNEO-RGB/S	6980	4800	2400
NCDコントローラー	1800	1600	800
NCDコントローラープロ	3480	3200	1600
NCD・ACアダプター	3480	2800	1400
NCDステレオAVケーブル	1200	1000	500

アーケード基板 販売(中古)&買取

(下に表示されている価格は9/10日現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。)

	中古	買取
R-TYPE	12000	9000
R-TYPEII	10000	7500
R-TYPE LEO	15000	11200
悪魔城ドラキュラ	58000	50000
アテナ	18000	15300
アルゴスの戦士	16000	12000
アルチメイトテニス	10000	4000
アンダーカバーコップス	28000	22400
イーアルカンフー	18000	11700
イシターの復活	TEL	90000
Vファイブ	15000	11200
ヴァンパイア	135000	90000
ウルトラ闘魂伝説	10000	3000
ウルフファング	35000	30000
エイリアンVSプレデター	85000	68000
エイリアンストーム	10000	7500
エイリアンシンドローム	32000	24000
ASO	12000	9000
A-JAX	20000	16000
エグゼドエグゼス	32000	19200
エスケープキッズ	20000	8000
エドワードランディー	38000	28500
エリア88	72000	64800
黄金の城	35000	28000
大江戸ファイト	68000	38000
オーダイン	48000	19200
ガイアポリス	22000	15400
海底大戦争	32000	24000
ガンフロンティア	35000	28000
キャプテンコマンドー	25000	20000
ギャプラス	30000	24000
究極戦隊ダダンダーン	54000	43200
クライムファイター2	22000	11000
グラディウス	25000	20000
グラディウス 2	25000	20000
グラディウス 3	25000	20000
源平討魔伝	18000	14400
豪血寺一族	18000	13500
ゴールデンアックス 2	38000	28500
極上パロディウス	TEL	80000
コズモギャングザビデオ	45000	20200
コンバットライブス	2500	200
サイコソルジャー	98000	73500
ザ・グレイトラグタイムショー	38000	26600
サバイバルアーツ	35000	17500
サボテンボンバーズ	14000	5600
サラマンダ	25000	21200
サンダークロスII	18000	13500
サンダードラゴン 2	35000	10500
ジェミニウイング	12000	9000
シャドーフォース	15000	6000
新入社員とおるくん	12000	6000
スーパーリアル麻雀P2	16000	11200
スーパーリアル麻雀P3	28000	21000
スーパーリアル麻雀P4	68000	51000
スーパーゼビウス	18000	7200
スーパーバレー	2000	400
スーパーワールドコート	28000	8400
スカイキッド	38000	30000
スターフォース	25000	18700
ストライダー飛竜	85000	34000
スーパーストリートファイターII	42000	24000
スーパーストリートファイターII X	105000	68200
スパルタンX	14000	10500
スプラッターハウス	30000	22500
スラップファイト	15000	11200
セーラーウォーズ	38000	22800
ゼクセクス	22000	16500
戦国エース	30000	22500
戦場の狼	12000	7800
戦場の狼II	34000	13600
ソニックウイングス	15000	11200
ソニックザヘッジホッグ	28000	12600
ダーウィン4078	12000	8400
ダークシール	14000	5600
ダークシールII	8000	3200
大魔界村	54000	40500
タオ体道	18000	7200
闘いの挽歌	24000	18000
達人王	16000	12000
タンクフォース	15000	7500
ダンジョンズ&ドラゴンズ	88000	66000
超時空要塞マクロス 2	18000	10800
ツインイーグル 2	78000	58500
出たなツインビー	18000	13500
テトリス	10000	7500
テラクレスタ	15000	11200
天地を喰らう	35000	26200
天地を喰らう 2	28000	21000
闘神ブレイザーズ	6000	2400
ドギューン	12000	7800
トライゴン	15000	11200
ドラゴンボールZ	28000	21000
ドラゴンスピリット	38000	32300
ドラゴンバスター	48000	40800
ドラゴンセイバー	48000	26400
トリプルウォーズ	12000	3600
ドルアーガの塔	58000	49300
ナイツオブザラウンド	18000	13500
ニューマンアスレチック	20000	11000
熱血高校ドッジボール	4000	1200
ネビュラスレイ	58000	20300
バース	25000	18700
バーニングライバル	28000	15400
ハイパーデュエル	35000	26200
爆突機銃艇	28000	21000
バツグン	48000	38400
ハットトリックヒーロー93	68000	20400
バニッシャー	42000	31500
バブルボブル	28000	21000
パラデューク	28000	21000
パロディウスだ!	18000	13500
ファイナルファイト	15000	11200
ファイナルスターフォース	16000	12000
ファイネストアワー	58000	43500
ファンタジーゾーン	15000	11200
フェリオス	65000	48700
富士山バスター	8000	4800
ぶたさん	32000	24000
ぷよぷよ	68000	57800
ブラックドラゴン	18000	12600
ボスコニアン	45000	38200
マーベルランド	42000	18900
魔界村	15000	10500
マジックソード	35000	14000
マジンガーZ	48000	36000
マッスルボマー	45000	27000
魔法大作戦	32000	24000
ミスティックウォーリャーズ	18000	13500
未来忍者	48000	19200
メジャータイトル2	32000	12800
メタモルフィックフォース	28000	14000
メタルブラック	42000	31500
USネイビー	38000	28500
雷電 II	68000	47600
雷電	22000	16500
雷電DX	85000	高額
ライフフォース	28000	22400
リブルラブル	58000	40600
レイフォース	78000	68000
ロストワールド	98000	高額
ワルキューレの伝説	68000	57800
ワンダーモモ	78000	高額
ワンダー3	38000	28500
MV-1F(ネオジオ)	58000	36500
シグマAV3000	21800	18000
シグマ6000ターボ	9800	8000
ベガ9000DX	39800	32000
バナカスタム	27000	20000
バナツイン	31000	24000
コンボAV	21800	16000
MVSカセット各種	1000より	0

新品・各種コントロールBOXも扱っています
税別価格

買取 交換の申込方法(注意事項)

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2 到着後、3日~7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります(手数料1,000円)
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格はあくまで参考にしてください。
8. 最新価格は、電話にてお問い合わせください。
9. アーケード基板のインスト・説明書・設定表などは商品価値がありますので、付いて無い場合(コピーの場合も同じ)は買取金額は下がります。(約20%~50%買取金額が下がります。)



〒431-31 静岡県 浜松市笠井町32-1 **エマーソン** 本店 通販部係
☎053-433-9900 受付時間AM11:00~PM8:00
FAX053-434-9711 FAXでも受付ています 現金書留でも受付ています

※「エマーソン通信」の定期購読(月1回)希望の方は年会費を現金書留で申し込み下さい(年3,000円)

高価買取します ※コミック本に限り50冊以上は着払いでOKです
コミック本1冊 50円 ミュージックCD 300~1,500円

買取申込書

ゲーメスト 10/30号	氏名 (フリガナ)	印	生年月日 年 月 日生	年令 才	保護者名	未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。	(フリガナ) 印
	住所 〒 (フリガナ)				電話番号	- -	

実績の12年。NEWゲームからレアゲームまで!!在庫豊富!!

キョーワインターナショナルは着実に歩んでいます。**基盤高価買入。基盤の修理もOK!**

アイレム
- R-TYPE 8K
- 〃 Ⅱ 12K
- ギャロップ 5K
- ドラゴンブリード 6K
- エアデュエル 6K
- イメージファイト 6K
- 剣豪 10K
- ガンホーキ 10K
- ビジランテ 8K
- 大工の源さん 5K
- サンダーブラスター 18K
- カプセルインベーダー 48K
- ヘッドオン 非売品 38K

SNK
- サスケVSコマンドー 48K
- ジョイフルロード 28K
- スカイソルジャー 8K
- ギャングウォーズ 10K
- ネオジオMV-1 基盤 特価
- MV-1FZ(新品) 48K
- 業務用カセット ワールドヒーロー2・ガロウ2・ナム1975・2020ベースボール・ロボアーミー・竜虎の拳・忍者コンバット…各4K
- ベースタ プロ・キングオブモンスター・バーニングファイト…各3K
- ワールドヒーロー・餓狼伝説・ファイアースープレックス……各2K
- サムライスピリット 8K
- ガロウ スペシャル 5K

カプコン
- ドカベン 5K
- ハテナの大冒険・殿様の野望・クイズ三国誌 ……… 各3K
- バルガス 8K
- 1942・サイドアーム 各8K
- 1943 12K
- マッドギア 8K
- 魔界村 20K
- ソンソン 12K
- SF-1 18K
- SF-Ⅱ 5K
- SF-Ⅱ ダッシュ 8K
- 〃 ターボ 15K
- スーパーストⅡ 特価
- スーパーストⅡ X 特価
- キングオブドラゴンズ 28K
- キャプテンコマンド 28K
- ナイツオブザラウンド 25K
- USネイビー 28K
- 虎への道 15K
- マジックソード 35K
- ファイナルファイト 18K
- エイリアン、プレデター 特価
- ヴァンパイア 特価
- スーパーマッスルボマー 特価

コナミ (ハーネス付)
- グラディウス -12V↑25K
- グラディウスⅡ 25K
- グラディウスⅢ 20K
- ストラテージX 25K

- パンクショット 5K
- ブーヤン 18K
- ザ・ハスラー 8K
- A-JAX 25K
- パロディウスだ 15K
- スーパー亀忍者 8K
- サラマンダ 25K
- 出たな ツインビー 15K
- ピットファイター 10K
- ザ シンプソン 18K
- イーアールカンフー 15K
- 少林寺への道 3K
- マンハッタン24分署 7K
- ロードファイター 5K
- タイムパイロット(c) 5K
- ツタンカーム 35K
- ローラーゲームス 5K
- ファイナライザー 8K
- ゴルフィンググレイツS付 25K
- クライムファイター 12K
- マーシャルチャンピオン 28K
- スクランブル 25K
- メインスタジアム 10K

ジャレコ
- P-47 10K
- 銀河任侠伝 25K
- エクセライザー 10K
- マカイ伝説 8K
- ソルダム 8K
- プラスアルファ 18K
- サイバトラー 12K

セガ
- 時の戦士 28K
- ファンタジーゾーン 10K
- タイムスキャナー16B 12K
- カルテット 2 16A 20K
- テトリス16B 5K
- ゴールデンアックス 8K
- 獣王記・オーライル 各8K
- レッスルウォー 5K
- フラッシュポイント・疾球 各3K
- シャドーダンサー 10K
- クラッチヒッター 10K
- D,D,クルー 10K
- ボナンザブラザースS24) 10K
- クラックダウン 〃 20K
- スクランブルスピリット〃 15K
- めくるめくストーリー 〃 3K
- ペンゴ (24K版専用↑) 10K
- ザクソン 純正 35K
- ダークエッジ(S32) 35K
- アラビアンファイト 〃 38K
- ごんべぇのアイムソーリー 48K
- テディボーイブルース 58K

タイトー
- スペースインベーダー 65K
- クイックス 純正 38K
- ジャングルキング 45K
- アルペンスキー 55K
- 奇々怪界 7K
- メイズオブフロット 5K
- ガルメデス 5K
- 歌舞伎Z 15K
- ニュージランドストーリ 10K
- 大旋風(海外ROM付) 5K
- 地獄めぐり 5K
- カダッシュ(海外ROM付) 10K
- ワードナーの森 3K
- ドクタートッペル探検隊 6K
- ハレーズコメット 10K
- ペンペロペー 18K
- アルカノイド センサー付 5K
- リベンジーofドウ 〃 8K

- ファイティングホーク 5K
- 中華大仙 5K
- 功里金団 6K
- クライムシティ 8K
- ヒットジアイス 8K
- 特殊部隊 UAG(海外) 12K
- エレベーターアクション 8K
- ヘビーユニット 3K
- マスターオブウエポン 10K
- バイオレンスファイト 12K
- スノーブラザーズ 8K
- チャンピオンレスラー 3K
- 飛翔鮫(F.SHARK) 5K
- 陸海空 8K
- インセクターX 5K
- ホラーストーリー 10K
- パニックロード 8K
- 究極タイガー 10K
- スラップファイト 10K
- サイレントドラゴン 12K
- F2マザー 18K(大基板)
- 〃 〃 15K(小基板)
- F2-SUB
- ガンフロンティア (20K)
- クレヨンしんちゃん (8K)
- ダイノレクス.デットコネクション人生劇場.キャメルトライ-各5K
- ルナーク.メガブラスト・麻雀クエスト.MJ-12.忍者KIDSドリフトアウト.　-各3K
- クイズHQ.ドンドコドン.ゆうゆのクイズ.クイズ植物帳　-各2K
- クイズクエスト.地球防衛軍.ファイナルブロー.栄光の甲子園.トキメキチャート　-各1K

TOA PLAN
- フィグゼイト 10K
- V-5(新品)海外ロム付 18K
- アウトゾーン 12K
- ゼロウィング 10K
- ヴィマナ 12K
- ゴークス センサー付 8K

テコ
- ロボコップ 5K
- アクトフェンサー 5K
- ダークシール 15K
- 〃 〃 2 18K
- コブラコマンド 8K
- プロゴルフ・テニス 各5K
- ファイティングファンタジー 12K
- ファイターズヒストリー 8K
- S R D 5K
- ハルダーダッシュ 5K
- カルノフ 10K
- 空手道・ジェネシス 各5K
- リバレーション 6K
- デスブレイド 12K
- クルードバスター 12K
- タンブルポップ 5K
- ドラゴン忍者 15K

テクノス
- 西遊降魔録 3K
- ダブルドラゴン 3K
- 〃 〃 2 4K
- 〃 〃 3 3K
- コンバットライブス 2K
- エキサイティングアワー 2K
- WWFスーパースターズ 2K
- WWFレッスルフェスト 4K
- ドッチボール 3K

テクモ
- ハチャメチャファイター 12K
- サンダードラゴン/雷龍 8K
- ワールドカップ 90 5K
- タンクバスターズ 5K
- ボンジャック 12K
- ボンジャックツイン 25K
- サンドスコーピオン 8K
- アルゴスの戦士 18K
- ピンボールアクション 5K
- リードアングル 10K
- ブラッドブラザーズ 10K
- ファイナルスターフォース 18K
- サボテンボンバー 18K

ナムコ
- ギャラクシアン 純正 38K
- パックマニア 35K
- 妖怪道中記 25K
- ワールドコート 20K
- ワースタ各種 (PCB付) 各5K
- タンクフォース (〃) 8K
- ワルキューレ伝説 88K
- ドラゴンセイバー 40K
- スーパーワースタ 93 25K
- マーベルランド 65K
- オーダイン 75K
- ラリーX 58K
- ギャラクシアン 15K
- パックマン 15K
- ボスコニアン 58K
- コズモギャングザパズル 8K
- ナックルヘッズ 18K
- 魔Q大冒険 5K
- エクスバニア 12K
- エメラルディア 10K
- リブルラブル 88K

ニチブツ
- 妖魔忍法帳 5K
- アームド エフ 8K
- テラクレスタ(FM音源版) 12K
- マグマックス 5K
- テラフォース 8K
- レジオン 8K
- ハイホー 2K
- 五目ならべ(連珠) 5K

UPL
- 忍者くん 8K
- オメガファイター 8K
- タスクフォースハリア 8K
- ムスタング 10K
- アトミックロボキット 5K
- ミュータントナイト 35K
- アクロバットミッション 10K
- バンダイク 10K
- ブラックハート 12K

その他
- ミスターDOVSユニコーン 20K
- ヨットマン 58K
- ジンジンジップ 10K
- パイプドリーム 5K
- F-1グランプリ Ⅱ 8K
- クラッシュローラー 15K
- スカイスマッシャー 5K
- ボラックス・レゾン 各5K
- 仮面ライダーバトルレーサー 12K
- SDガンダム 5K
- SDガンダムネオバトリング 10K
- 〃 三国志レインボー~ 10K
- 機動戦士ガンダム 10K
- ファイアーバード 純正 88K
- ドンキーコング 純正 78K
- マリオブラザーズ 18K
- ブラックホール 25K
- レッド UFO 25K
- ストリーキング 38K

麻雀
- ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
- アイドル麻雀放送局 3K
- 〃 ファンクラブ 4K
- 禁じられた遊び・刺客 各5K
- キャンパスハンティング 3K
- 個人教授・麻雀フライデー 各2K
- ズームイン・大霊界 各3K
- 麻雀革命・放浪記 伝 3K
- カメラ小僧・放浪記 外伝 各3K
- 雀師 ・ねるとん牌諒団 各4K
- 麻雀学園・ 麻雀大予言 各5K
- トリプルウォーズ 8K
- トリプルウォーズ 2 10K
- コミック劇場 12K
- 七次元の妖精 5K
- グッとE雀 5K
- クラブ 90' 12K
- 危機一髪真由美ちゃん 3K

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス(3画面) 38K※
- ダライアスⅡ(3〃) 30K◎
- アフターバーナー 58K◎
- アフターバーナーⅡ 48K◎
- ギャラクシーフォースⅡ 78K◎
- サンダーブレード 38K◎
- スーパーモナコGP 38K◎
- アクアジャック 18K◎
- W.G.P. 12K◎
- ウェック ルマン 28K◎
- ターボアウトラン 48K◎
- A.B.コップ 38K◎
- ナイトストライカー 150K◎
- パワードリフト 88K◎
- ダライアスⅡ(2画面) 28K◎

各TV出力の切替えスイッチ・3画面の1つを出力 H 付

COMBO AV 専用ハーネス 付

ジョイスティックで遊べます 他社のコントロールBOXには、対応していません。コンボ族なら遊べます。

-ハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すことに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK)

◇◇ 大型機ゲームをCOMBOで……続々、開発中 ◇◇

御注意
- ◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します
- 他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります
- ※印は別電源が必要です。(5K)

分割払い(頭金なし)始めました
基盤はもちろん、コンボAVもローンで購入できます。
3~36回分割、均等払い。月々わずかでキバンが !!!
詳細はお問合わせ下さい。 (提携・オリエントコーポレーション)

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

COMBO AVを御買上の方に、PCB+JAMMAハーネスをサービス (PCBの種類は指定できません)

★初心者大歓迎★ これから基盤を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込ください。大崎店では、展示説明もしています。お気軽にご来店を!
EYE-NET FAXサービス開始 オールド基盤.珍品基盤.少数基盤.格安情報.etc.リアルタイムに提供。(毎週 月・金 正午発行)

12トリガーボタン(ストⅡ対応!)

機能性重視、新設計。
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー。

キョーワの自信作

水平パネルのCOMBO AV!!
1ヵ年保証のCOMBO AV!!
自信を持ってお勧めします。

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

EYE-NET情報FAX
●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

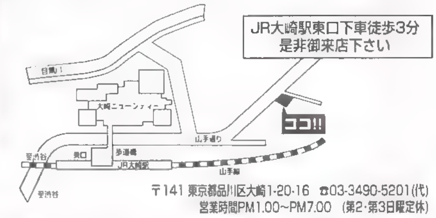
★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用 ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの卵参照)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました。



満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)……¥33,000

※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)
営業時間PM1.00~PM7.00 (第2・第3日曜定休)

新型コンボAV発売中!!
機能性重視
本体価格 ¥25,000

1年間保証

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上、右記へ!

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

全キャラの技表再掲載!!

Virtua Fighter

AM R&D DEPT.#2

©SEGA

バーチャファイター

連載攻略最終回!!

VF攻略最終回の今回は正真正銘セガオフィシャル公表の特殊コマンド最新版を掲載!!



●影丸　流派：葉隠流柔術　得意技：投げ、遠隔攻撃

技名	威力	条件	攻撃部位	備考
流影脚（りゅうえいきゃく） ⇨⇨Ⓚ	30		下段	
影霞（かげかすみ） ⇦ ⇨Ⓟ	50	近い間合いで入力	（上段）投げ	
弧延落（こえんらく） ⇦⇨Ⓟ	40	近い間合いで入力	（上段）投げ	
水車蹴り（すいしゃげり） ⇨Ⓚ	50		中段	ただし特殊中段
回転地擂り脚（かいてんぢすりきゃく） ⇦⇧⇩⇧⇨Ⓚ	35		下段	Ⓚなしで前転
後転地擂り脚（こうてんぢすりきゃく） ⇨⇧⇦⇩⇧⇦Ⓚ	35		下段	Ⓚなしで後転
刀霞（かたながすみ） Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	50	近い間合いで入力	（上段）投げ	
肘打ち ⇨Ⓟ	20		中段	
旋蹴り（つむじげり） Ⓚ+Ⓖ	35	しゃがんだ状態で入力	中段	ただし特殊中段
浮身膝蹴り（ふしんひざげり） ⬇⇨Ⓚ	40		上段	
旋風蹴り ⇨⇨Ⓚ	40		中段	ただし特殊中段
旋風隠蹴 ⇨⇨Ⓚ	40		中段	ただし特殊中段
葉重ね ⓅⓀ	8 +30		上段	
烈掌脚 ⓅⓅⓀ	8 +10+30		上段	
散弾裏蹴り（さんたんうらげり） ⓅⓅⓅⓀ	8 +10+12+30		上段	
散弾風神脚（さんたんふうじんきゃく） ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ	8 +10+12+40		上、上、上、中段	
雷龍飛翔脚（らいりゅうひしょうきゃく） ⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	40		下段	
落葉旋風弾（らくようせんぷうだん） ⬉Ⓚ	30	遠い間合いで入力	上段	



●結城　晶　流派：八極拳　得意技：打撃系

技名	威力	条件	攻撃部位	備考
連環腿（れんかんたい） ⇨⇦ⓀⓀ	30+30		中段	⇦⇨Ⓚで「右端脚」
裡門頂肘（りもんちょうちゅう） ⇨⇨Ⓟ	20〜40		中段	
猛虎硬爬山（もうここうはさん） ⬇⇨Ⓟ	20〜65		中段	ただし、下段ガード崩し
倒身捜腿（とうしんそうたい） ⇦Ⓟ	50	近い間合いで入力	（上段）投げ	
槍下炮（そうかほう） ⇘Ⓟ	15	敵ダウン時に入力	ー	ダウン攻撃（追い打ち）
心意把（しんいは） ⇘⇨Ⓟ	50	近い間合いで入力	（上段）投げ	
上歩頂肘（じょうほちょうちゅう） ⇨Ⓟ	20		中段	
鉄山靠（てつざんこう） ⇦⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	20〜80		中段	ただし、下段ガード崩し
鷂子穿林（ようしせんりん） ⇦⇘Ⓟ+Ⓚ	30	近い間合いで入力	上段（投げ扱い）	
環捶腿（かんすいたい） ⓅⓀ	12+30		上段	
冲拳 ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	12		上段	
連環捶 ⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ	12+12		上段	
連捶 ⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	12+12+12		上段	
捶腿 ⇨⇨Ⓟ+ⓀⓀ	12+30		上段	
連捶側腿（れんすいそくたい） ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ ⓅⓀ	12+12+30		上段	
連捶背旋腿（れんすいはいせんたい） ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ ⓅⓅⓀ	12+12+12+30		上段	
独歩頂膝（どっぽちょうしつ） ⇨⇨Ⓚ+Ⓖ Ⓖのみ放す	30	近い間合いで入力	中段	



失敗してもピョーンと逃げる。

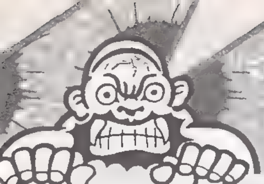


成功すれば「どうりゃ!!」

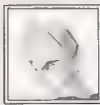
●知って得するお話①

〈リスクのない鷂子穿林の出し方〉

コマンドが、⇦⇘Ⓟ+Ⓚという鷂子穿林。実はこの技⇙⇘Ⓟ+Ⓚと入力しても出すことができる。これは、失敗すると小バックジャンプとなって成功すれば鷂子穿林になる。激ムズ技鷂子穿林もかなり高い確率で出せるようになるぞ。



見たぞ究極技！
ツープラトン大攻略でトドメだ！



●ジャッキー・ブライアント　流派：截拳道　得意技：回し蹴り系

技名	威力	条件	攻撃部位	備考
スピニングバックナックル　P	22		上段	
エルボースピンキック　[illegible]	20+30		中・上段	
スピニング・アームキック　⬅PK	50		上段	
ネックブリーカー・ドロップ　[illegible]P	20	近い間合いで入力	(上段)投げ	
サマーソルトキック　[illegible]K	50		中段	ただし特殊中段
ライジングアッパー　[illegible]P	20		中段	
Dスピニングキック　ⓀK	30+30		上・中段	
ダブルスピンナックル　⬅ⓅP	22+22		上段	
スピニング・キック　K+Ⓖ	20+50		上段	
レッグ・スライサー　K+Ⓖ	26	しゃがんだ状態で入力	下段	強制的に立たせる。
Dパンチスナップキック　ⓅⓅK	12+12+30		上段	
ニーキック　Ⓚ	30		中段	
トーキック　[illegible]Ⓚ	24		中段	
ダッシュハンマーキック　[illegible]Ⓚ	30		中段	
ストレート　P+K	12		上段	
ストレートキック　[illegible]P+KK	12+30		上段	
パンチ・スピンキック　ⓅK	12+(20~50)		上段	
パンチ・ロースピンキック　Ⓟ⬇Ⓚ	22+(20~30)		上→下段	
スピニング・ロースピンキック　⬅Ⓟ⬇Ⓚ	22+(20~30)		上→下段	
スラント・バックナックル　⇘Ⓟ	22		下段	強制的に立たせる。
スラント・ロースピンキック　⬋ⓅⓀ	22+(20~30)		下段	強制的に立たせる。
ダブルジャブ　⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ	12+12		上段	
ジャブストレートキック　⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓀ	12+12+30		上段	
コンボエルボースピンキック　PⓅ➡ⓅⓀ	[illegible]		上→上→中→上	
トリプルパンチ　P+KPP	[illegible]		上段	
ジャブストレート[illegible]　[illegible]P⬅[illegible]	[illegible]		上段	
コンボ・バックスピンキック　[illegible]	[illegible]		上段	
コンボエルボー　[illegible]➡[illegible]	[illegible]		上→上→中段	
エスケープロールキック　[illegible]	40		中段	ただし特殊中段
パンチサイドキック　P[illegible]	12+30	近距離	上段	
パンチスピンキック　PK	[illegible]		上段	
ジャブストレートバックナックル　[illegible]	[illegible]		上段	
トーキックサイド　⬋[illegible]			中段	
フェイスクラッシャー　Ⓟ+Ⓖ	60	相手後ろむき	(上段)投げ	



●知って得する話②
〈下段ガード崩しとは?〉
このゲームには中段という要素が欠かせないが、下段ガード崩しとは、ダメージを与えられないが、相手のガードを崩せるというもの。ラウの斜下掌、アキラの猛虎などが有名。中段と一緒にしないでね。



●ジェフリー・マクワイルド　流派：パンクラチオン　得意技：投げ技

技名	威力	条件	攻撃部位	備考
エルボーアッパー　ⓅP	20+20		中段	
パワースラム　[illegible]P	50	近い間合いで入力	(上段)投げ	Pも可
パワーホム　P+K+G	80	敵がしゃがみ時に入力	(下段)投げ	
トーキックハンマー　[illegible]KP	24+30		中・上段	
アイアン・クロー　P	50or30	敵がしゃがみ時に入力	(下段)投げ	
ダッシュ・エルボー　[illegible]P	20		中段	ただし下段ガード崩し
バーティカル・アッパー　⬋P	20		中段	
ダブル・アッパー　PP	20+20		中段	
エルボー・ハンマー　[illegible]P	12+30		中・上段	
ニーアタック　[illegible]	30		中段	
トーキック　[illegible]	24		中段	
ナックルキック　P[illegible]	14+36		上段	
ボディリフト　P P	50or30	敵の上段攻撃をかわし[illegible]入力	(上段)投げ	
マシンガン・ニーリフト　⬇[illegible]Ⓚ	10+10+10	敵がしゃがみ時に入力	(下段)投げ	
スプラッシュマウンテン　⬋⬋Ⓟ+Ⓚ ⇩⬋⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	100	近い間合いで入力 トーキックが入った後に入力	(上段)投げ	
1、2アッパー　ⓅⓅⓅ	12+14+20		上→上→中段	ただし下段ガード崩し
スマッシュアッパー　⬋Ⓟ	20		中段	
ダブルアッパー　⇘ⓅⓅ	20+20		中段	
バックブリーカー　Ⓟ+Ⓖ	100	相手後方	上、下段	

備考説明

●備考説明

「下段ガード崩し」…しゃがみガードを崩して、相手を強制的に立ち上がらせることを指す。ただし、ノーダメージという点が本物の「中段」との違いなので要注意。

「強制立ち上がらせ」…相手のしゃがみガードに、技をガード当てさせることで立ちガードにさせてしまう技を指す。

「特殊中段」…通常は中段ではないが、相手の状態（起き上がり中、下段攻撃中、しゃがみ時ノーガードなど）によって中段攻撃となるものを指す。

表中記号

➡	レバーを入れる	Ⓚ	キック
⇨	レバーを短く入れる	Ⓖ	防御
Ⓟ	パンチ	＋	同時押し



●ラウ・チェン　流派：虎燕拳　得意技：打撃技

技名		威力	条件	攻撃部位	備考
旋風牙(せんぷうが)	Ⓚ+Ⓖ	20〜45		上段	
連環転身脚	ⓅⓅⓅⓀ	[illegible]		上→上→上段	
転身巴咽掌(てんしんぱいんしょう)	[illegible]Ⓟ	80	近い間合いで入力	(上段)投げ	
斜下掌(しゃかしょう)	[illegible]Ⓟ	20		中段	ただし特殊中段
斜上掌(しゃしょうしょう)	⬉Ⓟ	20		中段	
燕旋蹴(えんせんしゅう)	Ⓚ+Ⓖ	20〜35	しゃがんだ状態で入力	下段	
虎脚背転(こきゃくはいてん)	[illegible]Ⓚ	40		中段	
肘撃(ちゅうげき)	[illegible]Ⓟ	20		中段	
連環転身掃脚	ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ	[illegible]		上→上→下段	
柳車旋転(りゅうしゃせんてん)	[illegible]Ⓟ	60	近い間合いで入力	(上段)投げ	
腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	Ⓚ	40	しゃがんだ状態から立つまでの間に入力	中段	ただし特殊中段
双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	ⓅⓅⓀ	10+12+30		上段	
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	ⓅⓅⓅ[illegible]Ⓚ	10+12+14+40		上→上→中段	ただし特殊中段
烈火虎尖脚[illegible]	[illegible]+Ⓚ	18		中段	ただし下段ガード崩し
連拳旋風牙	ⓅⓀ+Ⓖ	[illegible]+(20〜45)	先のパンチ攻撃が当たった時のみ	上段	
連拳燕旋蹴	Ⓟ⬇Ⓚ+Ⓖ	10+(20〜35)	先のパンチ攻撃が当たった時のみ	上→下段	
連掌旋風牙	⬉ⓅⓀ+Ⓖ	20+(20〜45)	〃	中→下段	
連掌燕旋蹴	⬉Ⓟ⬇Ⓚ+Ⓖ	20+(20〜35)	〃	中→下段	
連拳腿(れんけんたい)	ⓅⓀ	10+30		上段	
冲捶(ちゅうすい)	⇨⇨Ⓟ	12		上段	
連拳腿	⇨⇨ⓅⓀ	12+30		上段	
連環側腿	⇨⇨ⓅⓅⓀ	[illegible]		上段	
連環拳	[illegible]ⓅⓅⓅ	12+12+12		上段	
連環裏腿	[illegible]ⓅⓅⓅⓀ	[illegible]		上段	
離旋腿(りせんたい)	[illegible]Ⓚ	40		中段	



斜下掌キャンセルの方はⓅをひとつ減らしてコマンドを入力しよう。

●斜下・斜上コンビネーション

今回の表には載せなかったが、斜下、斜上掌をキャンセルしてⓅⓅⓅシリーズにつなぐ技がある。これは、セガとしてオフィシャルには公表していないもので、烈火虎尖脚コンビネーションと同様に考えてほしいとの話。



●パイ・チェン　流派：燕青拳　得意技：迎撃技

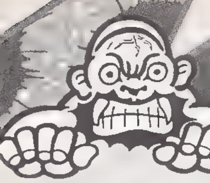
技名		威力	条件	攻撃部位	備考
旋風牙(せんぷうが)	Ⓚ+Ⓖ	20〜40		上段	
連環転身脚	ⓅⓅⓅⓀ	8+10+12+60		上段	
燕旋擺柳(えんせんはいりゅう)	[illegible]Ⓟ	30	敵がパンチ攻撃時に入力	―	攻撃受け流し投げ
天地頭落(てんちとうらく)	[illegible]Ⓟ	60	近い間合いで入力	(上段)投げ	
旋風燕陣(せんぷうえんじん)	[illegible]Ⓟ	60	近い間合いで入力	(上段)投げ	
燕旋蹴(えんせんしゅう)	Ⓚ+Ⓖ	20〜30	しゃがんだ状態で入力	下段	ただし特殊中段
背転腿(はいてんたい)	[illegible]Ⓚ	40		中段	
連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ	8+10+12+40		上→上→下段	
腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	Ⓚ	35	しゃがんだ状態から立つまでの間に入力	中段	ただし特殊中段
双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	ⓅⓅⓀ	8+10+30		上段	
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	ⓅⓅⓅ[illegible]Ⓚ	8+10+12+40		上→上→上→中段	ただし特殊中段
倒身陰掌(とうしんいんしょう)	[illegible]Ⓟ+Ⓚ	50+15	近い間合いで入力	(上段)投げ	
雷陰掌打(らいいんしょうだ)	[illegible]Ⓟ	10	敵ダウン時に入力	―	ダウン攻撃(追い打ち)
連拳旋風牙	ⓅⓀ+Ⓖ	8+(20〜40)	先のパンチ攻撃が当たった時のみ	上段	
連拳燕旋蹴	Ⓟ⬇Ⓚ+Ⓖ	8+(20〜30)	先のパンチ攻撃が当たった時のみ	上→下段	
螺旋按掌(らせんあんしょう)	[illegible]Ⓟ	30	敵がキック攻撃時に入力	―	攻撃受けとめ投げ
連拳腿(れんけんたい)	ⓅⓀ	8+24		上段	
冲捶(ちゅうすい)	[illegible]Ⓟ	12		上段	
連拳腿	[illegible]ⓅⓀ	12+30		上段	
連環側腿	[illegible]ⓅⓅⓀ	[illegible]		上段	
連環拳	[illegible]ⓅⓅⓅ	[illegible]		上段	
連環裏腿	[illegible]ⓅⓅⓅⓀ	[illegible]		上段	
離旋腿(りせんたい)	[illegible]Ⓚ	40		中段	ただし特殊中段



失敗すれば投げに。もちろん、相手が立っていれば、の話だが。

●知って得するお話③

⇨⇨Ⓟで異なるコンビネーションを出せるのは、ウルフ、ジェフリー以外の6人。実は、これ、⇨⇨Ⓟ+Ⓚでも出せる。特にパイは、うまくいけば倒身陰掌に化けて投げることができるぞ。



見たぞ究極技！
ツープラトン大攻略でトドメだ！



●ウルフ・フォークフィールド
流派：プロレス
得意技：ダッシュ攻撃

技名	威力	条件	攻撃部位	備考
アックス・ラリアット ⇨⇨Ⓟ	40		上段	ただし、ガード不可能
ボディスラム ⇨Ⓟ	50	近い間合いで入力	(上段)投げ	⇧Ⓟも可能
ダブルアームスープレックス ⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	60	敵がしゃがみ時に入力	(下段)投げ	
ソニック・アッパー ⇩Ⓟ	20		中段	
ショルダーアタック ⇦⇨Ⓟ	20〜70		上段	
バーティカル・アッパー ◆Ⓟ	20		中段	
ニー・ブラスト ⇘Ⓚ	30		中段	
ハンマーキック ⓅⓀ	14＋36		上段	
ジャイアントスイング ⇦⇩⇧⇦⇨Ⓟ	100	近い間合いで入力	(上段)投げ	
スプラッシュマウンテン ⇦⇩Ⓟ＋Ⓚ	100	近い間合いで入力	(上段)投げ	
1、2アッパー ⓅⓅⓅ	12＋14＋40		中段	強制立ち上がらせ
ジャーマンスープレックス Ⓟ＋Ⓖ	80	相手後ろ向き	投げ	上・中段とも可



●サラ・ブライアント
流派：截拳道
得意技：肘、膝系連続攻撃

技名	威力	条件	攻撃部位	備考
イリュージョンキック ◆ⓀⓀ	10＋20		中・上段	
Dジョイントバッド ⇨ⓅⓀ	12＋30		中段	
コンボ・ライジングニー ⓅⓅⓅⓀ	8＋10＋10＋[illegible]		上・上・上・中段	強制立ち上がらせ
ネックブリーカードロップ ⇦⇨Ⓟ	50	近い間合いで入力	(上段)投げ	
サマーソルトキック ⇩Ⓚ	50		中段	ただし特殊中段
ライジングエルボー ⇨Ⓟ	12		中段	
ミラージュキック ◆ⓀⓀⓀ	10＋20＋30		中・上・上段	
ダッシュ・ニー ⇨⇨Ⓚ	30		中段	
レッグ・スライサー Ⓚ＋Ⓖ	26	しゃがんだ状態で入力	下段	強制立ち上がらせ
Dパンチスナップキック ⓅⓅⓀ	8＋10＋30		上段	
ニーキック ⇘Ⓚ	30		中段	
トーキック ⇩Ⓚ	24		中段	
ジャックナイフ・キック [illegible]Ⓚ	30		中段	
パンチサイドキック Ⓟ◆Ⓚ	8＋30		上・中段	強制立ち上がらせ
ライジング・ニー ◆[illegible]Ⓚ	40		中段	強制立ち上がらせ
トーキックサイド [illegible]ⓀⓀ	24＋30		中段	
コンボ・ライジングキック ⓅⓅ[illegible]Ⓚ	8＋10＋10＋30		上・上・中段	ただし特殊中段
コンボ・サマーソルト ⓅⓅ[illegible]Ⓚ	8＋10＋12＋50		上・上・上・中段	ただし特殊中段
ダブル・ステップニー ⇨Ⓚ⇘Ⓚ	30＋40		中段	2段目は特殊中段
ストレート ⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	12		上段	
ハイキック・ストレート ⓀⓅ	30＋8		上段	
フラッシュピストンジャンプ ⓅⓅ[illegible]	8＋8＋8		上段	
ストレートキック ⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓀ	12＋30		上段	
ダブルジャブ ⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ	12＋12		上段	
ジャブストレートキック ⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓀ	12＋12＋30		上段	
トリプルパンチ ⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	12＋12＋12		上段	
コンボ・バックスピンキック ⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅⓀ	[illegible]		上段	
エスケープロールキック ⇩⇩Ⓚ	40		中段	ただし特殊中段

ついに明かされる点数計算



これを読めば200万点も目の前だ。みんなもハイスコアを目指そう。

未だゲーマーモードをクリアしていない…担当：Ace

ぱずるだま計算式

このゲーム、勝つためにはやはり相手側にブロックを降らせることが必要。そのこうげきだまを降らせる量はすべて得点で決められているので、より点数を獲得することが重要になってきます。では、表1を見てください。

これがぱずるだまの基本公式です。連鎖ポイントと消した数ポイントは表2を見てください。

この計算式は連鎖が進行するたびに行われます。1連鎖目、2連鎖目、3連鎖目…と。決して最後にまとめて計算するのではありません（そのぶん、ちょっとこうげきだまが損）。

あと、ゲーマーモードにおいては点数が10倍されます。

表1 ぱずるだま得点計算式

得点＝（連鎖ポイント＋消した数ポイント）×40

※注：連鎖ポイント＋消した数ポイント＝0のときは1とする。

表2 連鎖ポイント

連鎖数	0	1	2	3～
ポイント	0	0	15	15

消した数ポイント

消した数	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18～
ポイント	0	1	2	8	8	9	10	11	12	13	14	14	15	16	17	18

表3 こうげきだま計算式

ブロック数＝得点÷100（少数点以下は切り捨て）

こうげきだま計算式

おじゃまブロックは、得点によっていくつ降るか決められています。

一応、表3な計算なのですが、100点ごとにひとつ降ると思ったほうが分かりやすいでしょう。

例題をみてください。これだと、21個降らせることができるわけですが、例えばユミちゃんで3列と半分降ってくる量です。ペンクローなら2列しか降ってきません。量は同じでも降らせ方でこんなにも相手に対するダメージが違うのでキャラクターはよく考えて選びましょう。

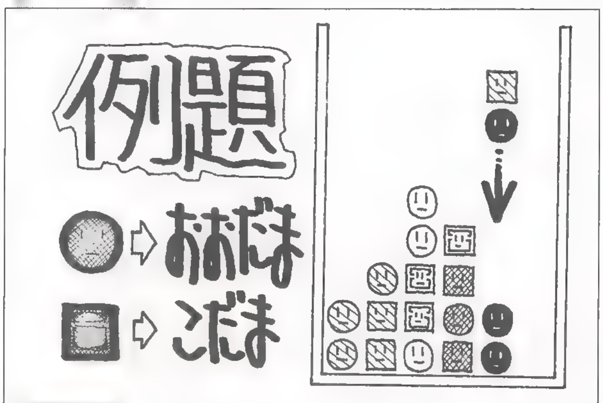


表4

	連鎖ポイント＋消した数ポイント×40＝点数	÷100＝こうげきだま
1連鎖目	（　　1）×40＝40	÷100＝0
2連鎖目	(15＋0)×40＝600	÷100＝6
3連鎖目	(15＋8)×40＝920	÷100＝9
4連鎖目	(15＋2)×40＝680	÷100＝6
計	計2240	計21

ゲーマーモードの得点

前に書いたとおり、ゲーマーモードは得点が10倍されます。それに加えて、クリア、もしくはゲームオーバーになると1面ごとのタイムボーナスとゲーム中での最大連鎖ボーナスなるものが加算されます。当然、早くクリアしたほうが高得点ですし、遅かったり連鎖しなかったりのほうが点数は低くなります。点数のほうは表5、6をみてください。

それと、コンティニューすると、「コンティニュー回数＋1」で今までの得点が割られることになります。そして最終的な点数は表7の計算式によって出されます。

さて、今回は要望があったのでこのような内容になっております（クリアしていない人間がスコアのことを言える道理もないんですが…それでも一応200万は出してるんですよ）。一応今回で最終回のはずですが、こうすれば絶対クリアできるというようなものが発見されたら、次回があるかもしれません。そういうものがありましたらぜひ情報をお願いします。では…。

表6 最大連鎖ボーナス

最大連鎖数	ボーナス
1	0
2	2,000
3	6,000
4	12,000
5	20,000
6	30,000
7	42,000
8	56,000
9	72,000
10	90,000
11	110,000
12	132,000
13	156,000
14	182,000
15	210,000
16	240,000
17	272,000
18	306,000
19	342,000
20	380,000
21	420,000
22	462,000
23	506,000
24	552,000
25	600,000
26	650,000
27	702,000
28	756,000
29	812,000
30	870,000

表5 タイム・ボーナス

クリアタイム(秒)	ボーナス(点)
0	234,000
10	198,000
20	165,000
30	135,000
40	108,000
50	84,000
60	63,000
70	45,000
80	30,000
90	18,000
100	9,000
110	3,000
120以上	0

表7

最終スコア＝

(ゲーム中の得点＋タイムボーナス＋最大連鎖ボーナス)÷(コンティニュー回数＋１)

次は中級に挑戦だ！

RIDGE RACER2

リッジレーサー2

中級にもライバルとなる敵車が12台存在する。このライバルの動きを見極め、走り切り、トップでゴールしよう！

担当：亜音速の気孔師(ドリフターズ)　ずるずる（サマーリュージュ同好会会長）

完走、そしてトップへ

初級と同じように全13台によるレースを、同じコースで3周、マシンはMTで231km/hまで出るもので走り切るのが中級。

レベルが上がったことで変わってくるのは、速くなったことに耐えうる反射神経（操作する上での反応速度）が必要になること。

敵車はとくに変わりがなく極端に速い1台の車以外は、出くわす場所さえよければ問題はない。

とにかく中級の速さに早く慣れることから。それから細かい攻略を頭に入れていこう。

意外に走りやすいスピード

初級よりもスピードが上がっているのでやりにくいかと（初級が遅すぎるって！）思ったらそうではないようだ。

それがどこで感じられるかというと、中盤のヘアピンを抜けたあとの切通しのところの左カーブと、後半にあるトンネル入り口からのカーブがそれだ。

この2つのカーブ、ハンドルを切ったまま、全開で進入してもぶつからない。ちょうどそのスピードで曲がれる弧の大きさをしていたのだ。

最初さえ合わせることができれば、安心ということが言えるぞ。

立ち上がりのよさを生かす

「2」になってパワーが上がったせいか、スピードが落ちたあとの加速がすばらしくい い。この結果、あまり気にせずカーブを立ち上がることが多くなった。

確かに走りやすいのだが、それに頼り過ぎてラフな走りをしてしまうと、タイムアップは望めなくなる。

立ち上がりを成功したときと失敗したときの差がわかりにくいので、その差を気にしながら走るようにする。

より神経を使ってハンドルを切ってやらなければいけないということだ。

それらを頭に身体に言いきかせながらプレイしていただきたい。

基本は同じスローイン ファーストアウト

このゲームの攻略で一つ、変わらないことがある。それは、一瞬のブレーキとアクセルオフでカーブを抜けていくというテク。

これ以上短くできないぐらい短い時間での減速で抜けていく方法をコース、そしてスピードに合わせてラインを変更していけばいい。

無理がなく、速く走れるラインを探すということがこのゲームの攻略となる。

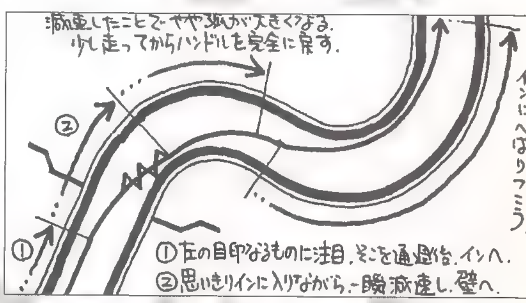
トンネルからS字カーブ

トンネル中をインで走ってきて、S字に入る前でミドルよりアウト側へラインをとる。

そこからハンドルをいっぱいに切って壁にぶつかる直前まで突っ込みながら減速。

いっぱいまでハンドルを切ったらやや戻し、少ししてからさらに戻していく。そして左カーブへ入っていく。

直進になったところで228km/hから229km/hに加速できればOKだ。



海岸へ出るカーブ

ここもできるだけ短い時間で減速を行い、抜ける。

少しインを空けたところからカーブに合わせてインへ。気持ち0.5秒ほどいっぱい切った状態にし、アウトへ抜けていく。

ここはよく敵車が出るので素直にアウトへはいけないことがある。そのときは、ハンドルを戻すのを遅らせてラインをミドルないし、インに変えて走るといい。

ヘアピン

きついカーブだということはわかっているのだが、なぜか海岸へ出るところのカーブとあまり変わらない気がする。

変えるとすれば、ハンドルを戻す時間を遅らせることぐらい。しかし遅らせすぎると、戻し終わったあとでも車が右を向こうとするので、戻し遅れないようにすることも必要になる。

戻し終えたとき、何の補正もせずにそのまま直進してくれるのが望ましい。

次のカーブは、インギリギリでもタイミングを合わせてハンドルを切ればぶつからない。左上の看板を目印にし、一発で壁にはりつけるようにしよう。

トンネル

ここのカーブも1つ前のカーブと同じ。一発で全開のままインを曲がれるようにする。

トンネルの入口少し前で合わせるといいだろう。

カーブが終わるころにはハンドルを戻し、次のカーブのイン目指して斜めに走るようにしよう。

本コースに合流そして最終コーナー

斜めに走ってくることがまずポイント。

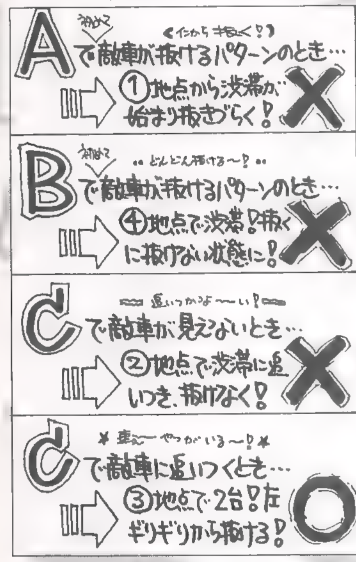
車2台分ぐらいインを空けたところから減速と同時にハンドルをいっぱいまで切る。ハンドルはすぐ90度強に保ち2つのカーブを1つのカーブにしながら抜けていく。

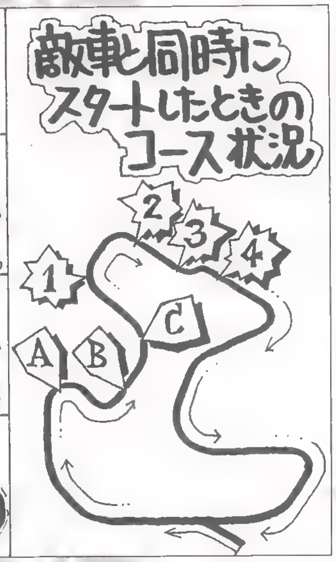
カーブの後半はまたハンドルをいっぱいまで切り、インの壁に寄り、インを走る。

早く切るとタイヤが鳴るので気をつけよう。



見たぞ究極技!
ツープラトン大攻略でトドメだ!





敵車のパターンあり!

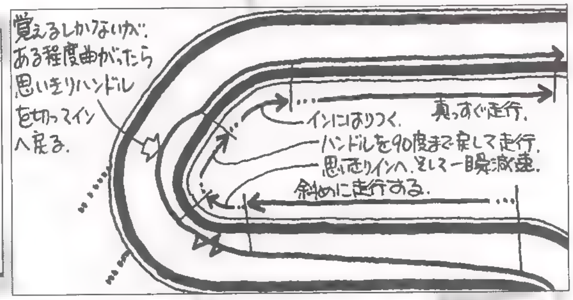
敵車と同時にスタートした場合、初級のときと同じように敵車の出現にパターンが存在する。

パターンは大きく分けて3つ。見分け方はスタートライン通過時の敵車の状態。少し乱れて走るときがチャーンス。

それ以外は、中盤でダンゴ状態になるのでつらい。

しかし少し乱れるパターンも、シケインの手前が危険。

2台がバトルしている左側のスキ間を抜けていかないといけない。それを抜けられればあとは大きな問題はない。



もっと安全に走るには

敵車といっしょにスタートした場合、1周目でダンゴ状態になることが多いため、1周目をきれいに抜けられることが少ないのが問題になる。

これをなくすため、いっしょにはスタートせず、しばらくしてからスタートすると、1周目が楽になる。あまりねばると1ミスで完走ができなくなることがあるので、ゴールができる有効なスタート方法を書いておくとしよう。

左上の残りタイムが49から45ぐらいでスタートすれば大丈夫。それ以下だと、常にチェックポイントであせることになるだろう。

なお、このスタートのときにも敵車のパターンがある。

1周目の前半で1台出るか出ないかの違いなのだが、出るときのパターンが少しやばい。これで走ると、2周目に入ったところでダンゴ状態になることがある。どうしてもインからいきたいところなので変えられないところ。このときはあきらめよう。

ちなみにこのスタートのときのシフトアップだが、まったく踏んでいないところからガンと踏み、7000回転を超えるあたりで次々とアップしていけばOKだ。

目標もつくろう

13台で行われるレース、トップになることが重要だが、しばらく待ってからのスタートだと、1位の車がやたら速く、かなりきつい。できれば49秒残しでスタートしたい。

これでトップがとれるようになったらタイムアタック!

3周あるこのレース、1周目は46秒950を切るぐらいで、2周目以降は、46秒850を切るぐらいとし、トータルで2分20秒後半を狙いたい。

最初の目標として2分21秒フラットを目指すぞ!!



合言葉は「ゲームをしよう。」

ネオジオCDついに発売！

ゲームをするために生まれたゲーム機「ネオジオCD」・へたなマルチメディア要素は削ぎ落とし、純粋にゲームを楽しむ"ザ・キング・オブ・ゲームマシン"だ！

9月9日、ネオジオCDが発売された。対応ソフトは、発売と同時に19タイトルもリリース。どれもロムカセットのころから人気のあるソフトばかりだ。

今回は、年末に向けて大決戦を迎える「次世代家庭用ゲーム機」の中で早々と発売され、一番の注目ゲーム機、ネオジオCDにスポットを当ててみよう。

合言葉は「ゲームをしよう。」

ゲーメスト読者のみんなは、家庭用ゲーム機も持っているのかな？かたくなに「俺はアーケードゲームしかやらん！」という純真なゲーマー以外の人はだいたい1台くらいは持っているよね。スーファミ、メガドラ、PCエンジン、そしてネオ・ジオなどなど。

そして、その家庭用ゲーム機軍団も、性能アップのため第3世代目にモデルチェンジしようとしている。どのゲーム機が勝負に競り勝つのか、家庭用ゲーム機を持っていないアーケードゲーマーも気になるよね。

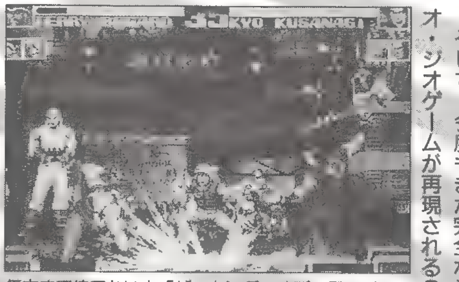
さて、年末、来年とそれら新機種が目白押しの中、アーケードゲーマーにはおなじみの「ネオ・ジオ」の新型「ネオジオCD」が発売された。

「ネオジオ」といえば、ハード自体もさることながら、ロムカセットも家庭用にしては高額。しかし、ゲームセンターとまったく同じゲームができる、という点で家庭用ゲーム機の中でも異彩を放っていた。

その新型「ネオジオCD」はロムカセット方式を廃し、CD－ROMでソフトを供給する。こうした点は次世代ゲーム機と同じだ。

そして、「ネオジオCD」の最大の利点が「業務用バージョンとまったく同じ」ということだ。だからこそ、今までさえ高値にもかかわらず、目のこえたアーケードゲーマーを中心に絶大なる人気を誇ってきたのだ。

そして、今度もまた完全なるネオ・ジオゲームが再現されるのだ。



年末まで待てない！「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」

完全移植なんてものじゃない。移植は移植、しょせん別物。

次世代ゲーム機に比べれば、コンピュータ的な進化はあまりみられない。そう、何をかくそうハード的には4年前に登場した初代ネオ・ジオとほぼ変わらないのだ。

巷では、64ビットだのRISCチップだのポリゴン処理だのと騒いでいるが、今回の「ネオジオCD」はなんと16ビット。

しかし、業務用ゲームでは、誰もがおもしろいゲームと認め大人気。これは読者のみんなが一番よく知っているよね。だからこそ、性能ではなく、わけの分からないマルチメディアや、何に使うか分からない多機能ぶりを売り文句にはせず、本当におもしろいゲームをやりたい真のゲームファンに向けた結果が現在の形なのだ。

なお、「ネオジオCD」で今後発売されるゲームタイトルは、他の家庭用機種には移植されない、ということだ。

安くて業務用と同じもの。これは買いだぜ！



新作ソフトもぞくぞくCD-ROMで発売されるぞ！「真サムライスピリッツ」

NEO・GEO CDソフト発売一覧表

◆9月9日同時発売

タイトル	ジャンル	メガ数	価格
NAM-1975	シューティング	46	4,800円
リーグボウリング	スポーツ	26	4,800円
麻雀狂列伝	麻雀	42	4,800円
ASOⅡ	シューティング	47	4,800円
トッププレイヤーズゴルフ	スポーツ	62	4,800円
ジョイジョイキッド	パズル	22	4,800円
ザ・スーパースパイ	アクション	55	4,800円
バーニングファイト	アクション	54	4,800円
フットボールフレンジー	スポーツ	48	5,800円
餓狼伝説	格闘アクション	55	5,800円
ラストリゾート	シューティング	45	5,800円
ベースボールスターズ2	スポーツ	68	5,800円
キング・オブ・ザ・モンスターズ2	アクション	74	5,800円
龍虎の拳	格闘アクション	102	6,800円
餓狼伝説2	格闘アクション	106	6,800円
サムライスピリッツ	格闘アクション	118	7,800円
餓狼伝説スペシャル	格闘アクション	150	7,800円
龍虎の拳2	格闘アクション	178	7,800円
得点王2	スポーツ	106	7,800円

◆近日発売予定

タイトル	ジャンル	メガ数	備考
マジシャンロード	アクション	46	ADK開発
ラギ	アクション	50	ADK開発
ニンジャコンバット	アクション	46	ADK開発
スラッシュラリー	レース	46	ADK開発
クロスソード	アクション	50	ADK開発
ニンジャコマンドー	シューティング	54	ADK開発

◆今後の発売予定

タイトル	ジャンル	メガ数	備考
トップハンター	アクション	110	9月末
ロボアーミー	アクション	46	10月末
ベースボールスターズ	スポーツ	50	11月末
ゴーストパイロット	シューティング	55	12月末
ミューテイションネイション	アクション	45	来年1月末予定

◆年内発売予定新作ソフト

タイトル	ジャンル	メガ数	備考
ソニックウイングス2	シューティング	102	9月末
痛快ガンガン行進曲	格闘アクション	178	11月末
ザ・キングオブファイターズ94	格闘アクション	196	11月末
真サムライスピリッツ	格闘アクション	202	12月15日



車田正美
表紙・右京
特別折り込みポスター
サムライスピリッツ
彼を知り己を知れば
百戦危うからず!!
怒涛の連載陣
第二章スタート
学園の守護者
-ハイスクールガーディアン-
仲井戸かすみ
[スーパーリアル麻雀PV]あいだ静香
[ファイターズヒストリーダイナマイト] 津雲幻一郎
[アンダーカバーコップス] 古葉美一
[豪血寺一族] 貴城 ●[究極戦隊ダダンダーン] 伊藤霊一
[キャプテンコマンドー] 戸橋ことみ ●[速攻生徒会] 小川雅史
[CONTINUE?] ひさの瑠璃 ●[スーパーストII 4コマ]
[極上パロディウス] 岩尾奈美恵 ●[SSディッカー] 都築和彦
[出たな!ツインビー] 吉崎観音 ●[戦国エース] かぢばあたる
[ワールドヒーローズ2] 雑君保プ ●[海底大戦争] 夏元雅人
[第15回ゲーパロ4コマグランプリ]
月刊コミック
ゲーメスト
[テレカ&グッズ全員プレゼント実施中!]
【11月号】定価550円
10月19日(水)発売!!

タイトーF3パッケージシステム発売中・ソフト予約中!!
（カイザーナックル、グライアス外伝、バブルシンフォニー、ハットトリック'95）

カプコンPCB
マッドギア	¥7,000
ナイツオブザラウンド	¥20,000
キャプテンコマンドー	¥25,000
ザキングオブドラゴンズ	¥23,000
USネイビー	¥35,000
バース	¥25,000
ストリートファイター	¥20,000

タイトーPCB
忍者キッズ（F2込）	¥13,000
ルナーク（F2込）	¥13,000
クイズ人生劇場（F2込）	¥12,000
クイズ地球防衛軍（F2込）	¥11,000
デッドコネクション（F2込）	¥14,000
あしたのジョー	¥4,000
アルカノイド（P無）	¥3,000
チャンピオンレスラー	¥3,000
プランプポップ（P無）	¥30,000

SNK PCB
ネオジオハードキット（新品）	¥48,000
中古カセット各種在庫有り	¥3,000ヨリ

アイレムPCB
ガンホーキ	¥10,000
イメージファイト	¥6,000
ドラゴンブリード	¥6,000
ぐっすんおよよ	¥20,000
大工の源さん	¥5,000
メジャータイトルII	¥30,000

セガPCB
めくるめくストーリー	¥3,000
宿題をわすれました	¥3,000
廊下に立ってなさい	¥3,000
テトリス	¥15,000
レールチェイス	¥35,000
コットン	¥12,000
フラッシュポイント	¥8,000
オーライル	¥15,000
Eスワット	¥20,000
スタックコラムス	¥65,000
ポトポト	¥32,000

セガROM
ソニックザヘッジホック	¥20,000
ボナンザブラザーズ	¥3,000

データイーストPCB
コンペティションゴルフ（決勝）	¥4,000
アクトフェンサー	¥6,000

コナミPCB
サンダークロス	¥18,000
サプライズアタック	¥7,000
ハードパンチャー	¥12,000
ヘクシオン	¥4,000
ウォース	¥3,000
パンクショット	¥7,000
シンプソンズ	¥20,000
エイリアンズ	¥25,000
出たな!!ツインビー	¥15,000
パロディウスだ！	¥16,000
マーシャルチャンピオン	¥25,000

ナムコPCB
エメラルディア	¥15,000
ニューマンアスレチック	¥25,000
タンクフォース	¥8,000
クラックス	¥4,000
ワースタ'90	¥8,000
ワースタ'92	¥20,000
ワースタ'93	¥23,000
デンジャラスシード	¥15,000
ティンクルピット	¥25,000

ナムコROM
球界道中記	¥3,000
ワースタ'90	¥3,000
Sワールドスタジアム	¥3,000

その他PCB
ワールドカップ（P無）	¥3,000
ウィッツ	¥3,000
ゴークス（P無）	¥5,000
ネクストスペース	¥6,000
シルクワーム	¥8,000
サイバトラー	¥10,000
レッスルフェスト	¥3,000
スーパーバレー	¥3,000
テラクレスタ	¥10,000
ドリフトアウト	¥15,000
F1 GP	¥8,000
ファンタズム	¥8,000
ポラックス	¥8,000
豪血寺一族	¥25,000
V・V	¥18,000
ハイパーデュエル	¥25,000

クイズPCB
クイズココロジー2	¥12,000
クイズ学問のススメ	¥5,000
TV合衆国Q&Q	¥3,000
クイズクレヨンしんちゃん	¥5,000
クイズ魔Q大冒険	¥5,000
クイズ島	¥10,000
アテナのハテナ	¥10,000
クイズぱにくるふぁんたじー	¥12,000
おいしいパズルはいりませんか	¥10,000

麻雀PCB
所さんのまーまーじゃん	¥35,000
トリプルウォーズII	¥13,000
実験ラブストーリー	¥4,000
クイズ麻雀早くやってよ	¥3,000
ねらえトップスター	¥5,000
麻雀用語の基礎体力	¥4,000
パステルギャル	¥3,000
ギャル図館	¥4,000

報！ 当社でお買い上げの筐体は厳密なチェック後出荷します。またメンテ、アフターサービスも致します。

テーブル筐体
	2レバー6ボタン仕様	2レバー12ボタン仕様
セガ T-13（中古）	¥56,000-（パネル新品）	¥63,000-
（18インチモニター）	¥43,000-（パネル中古）	
セガ T-26（中古）	¥83,000-（パネル新品）	¥90,000-
（26インチモニター）	¥70,000-（パネル中古）	
シグマ TS-18（中古）	¥61,000-（パネル新品）	¥68,000-
（18インチモニター）	¥48,000-（パネル中古）	

コントロールボックス
コンボAV

・RGB（RGB15、21ピンコード付）	¥28,000-
・VIDEO（ビデオコード、ステレオコード付）	¥30,000-
・VR（上記両方対応）	¥33,000-
パナツイン（S端子、RGB対応、麻雀パネル付）	¥38,000-
パナカスタム（上記パナツインの麻雀パネル無）	¥34,000-

アップライト筐体
		2レバー3ボタン仕様	2レバー6ボタン仕様
アイレム	マドンナ（新品）	¥210,000	¥230,000
ナムコ	エクセルキャビネット（新品）	¥218,000	¥238,000
セガ	アストロシティー（新品）	¥240,000	¥255,000
セガ	エアロシティー（中古）	¥140,000	¥160,000
セガ	シティー18（中古）	¥ 60,000	¥ 80,000

- ●分割（ローン）始めました。最高36回。
- ●大型筐体基板在庫有。ハーネスもお作り致します。
- ●インスト・マニュアルの有無、ハーネスの質問はお客様の方からお願いします。
- ●業務用パーツ等販売致しております。
- ●代引きできない商品もありますので、電話にて確認下さい。

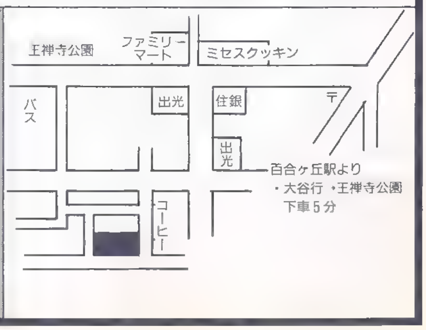
当社の価格には消費税は含まれておりません。また品物発送の際には着払いにて発送します。代引きの際には代引き手数料もお支払下さい。

営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.
（有）サンカンパニー

新住所 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1
TEL.044(954)9459 FAX.044(966)8287

●来社の際はお電話で在庫確認後お願い致します。
●基板の価格、在庫は常に動いています。最新基板リストは80円切手3枚同封の上GM係まで!!



日本橋に新名所

～ソフトランド秀和最新在庫価格表一覧～＊価格は税別です＊

スーパーストIIX(中古)¥158,000　ヴァンパイア(中古)¥138,000　即納中

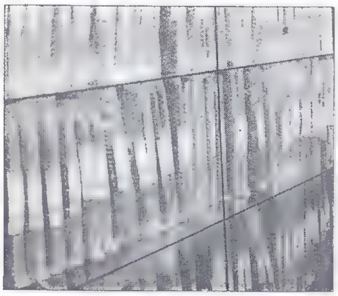
〈コナミ〉	
エイリアンズ	¥38,000
クライムファイターズ	¥19,800
クライムファイターズII	¥28,000
グラディウスII	¥40,000
沙羅曼蛇	¥35,000
小林寺への道	¥10,000
シティボンバー	¥28,000
サプライズアタック	¥10,000
メガゾーン	¥9,800
ライフフォース	¥49,000
XEXEX	¥30,000
サンダークロスII	¥30,000
スーパー魂斗羅	¥48,000
出たな!!ツインビー	¥24,000
〈カプコン〉	
F1ドリーム	¥7,500
アレスの翼	¥20,000
エクスバニア	¥13,000
エリア88	¥98,000
ウィロー	¥98,000
ストリートファイター	¥50,000
ストリートファイターII	¥8,000
ストIIダッシュターボ	¥22,000
スーパーストII	¥45,000
ストライダー飛竜	¥138,000
サイドアーム	¥19,800
大魔界村	¥88,000
天地を喰らう	¥60,000
天地を喰らうII	¥43,000
ナイツオブザラウンド	¥35,000
戦場の狼II	¥50,000
ファイナルファイト	¥20,000
魔界村	¥26,800
マジックソード	¥38,000
バニッシャー	¥50,000
USネイビー	¥68,000
ロストワールド	¥250,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥68,000
ワンダー3	¥70,000
キャプテンコマンドー	¥35,000
ブラックドラゴン	¥36,000
〈タイトー〉	
火激	¥5,000
ガンフロンティア	¥40,000
達人	¥10,000
タイガーヘリ	¥10,000
ダイノレックス	¥27,800
ドンドコドン	¥22,800
特殊部隊UAG	¥30,000
バイオレンスファイト	¥25,000
忍者キッズ	¥24,800
マジェスティックトウェルヴ	¥30,000
ラスタンサーガ	¥22,000
ラスタンサーガ2	¥48,000
ルナーク	¥27,000
レイメイズ	¥48,000
〈アイレム〉	
ギャロップ	¥15,000
ぐっすんおよよ	¥30,000
ジオストーム	¥40,000
大工の源さん	¥10,000
ボンバーマン	¥8,000
魔法警備隊ガンホーキ	¥48,000
ハサム	¥3,000
ビジランテ	¥9,800
イメージファイト	¥12,000
サンダーブラスター	¥8,000
R・TYPE	¥9,800
〈ナムコ〉	
エメラルディア	¥20,000
ギャプラス	¥50,000
ギャラガ	¥98,000
ギャラガ'88	¥28,000
コズモギャングザパズル	¥10,000
グロブダー	¥98,000
スーパーパックマン	¥98,000
スーパーワールドスタジアム	¥25,000
スーパーワールドスタジアム'92	¥39,000
ゼビウス	¥38,000
ディグダグ	¥98,000
ドラゴンバスター	¥90,000
ドラゴンセイバー	¥80,000
バックランド	¥150,000
バラデューク	¥98,000
フォゾン	¥200,000
ドルアーガの塔	¥150,000
ニューラリーX	¥150,000
マッピー	¥70,000
マーベルランド	¥70,000
未来忍者	¥80,000
ローリングサンダーII(ロム)	¥3,000
ワールドスタジアム	¥9,800
ワールドスタジアム'89	¥9,800
ワールドスタジアム'90	¥8,000
リブルラブル	¥130,000
ニューマンアスレチック	¥45,000
ネビュラスレイ	¥49,800
〈データイースト〉	
エドワードランディ	¥50,000
ジョー&マックリターンズ	¥68,000
タンブルポップ	¥5,000
ドラゴン忍者	¥25,000
デスブレイド	¥28,000
ファンキージェット	¥5,000
サンダーゾーン	¥35,000
〈セガ〉	
オーライル	¥16,000
タントアール	¥25,000
DDクルー	¥12,000
DJボーイ	¥22,000
テトリス	¥14,800
ボトボト	¥69,800
レッスルウォー	¥13,000
ドラゴンボールZ(サブボード)	¥8,000
ダークエッジ(サブボード)	¥8,000
〈NEO GEO〉	
ザ・スーパースパイ	¥8,000
ゴーストパイロット	¥8,000
ASO2	¥5,000
バーニングファイト	¥4,000
餓狼伝説	¥8,000
サッカーブロール	¥18,000
ワールドヒーローズ	¥5,000
ワールドヒーローズ2	¥15,000
龍虎の拳	¥10,000
龍虎の拳2	¥38,000
戦国伝承2	¥15,000
サムライスピリッツ	¥25,000
8マン	¥8,000
ファイヤースープレックス	¥3,000
〈テクモ〉	
ワールドカップ'90	¥8,000
リムロッキンバスケットボール	¥10,000
スーパーハイインパクト	¥10,000
雷電II	¥120,000
ストライクガンナー	¥10,000
スーパーピンボールアクション	¥10,000
〈ジャレコ〉	
銀河任侠伝	¥25,800
エクセリオン	¥10,000
〈東亜プラン〉	
アウトゾーン	¥13,000
究極タイガー	¥14,800
フーピー	¥18,000
ホラーストーリー	¥9,800
ゴークス	¥7,000
ドギューン	¥20,000
〈ビデオシステム〉	
スーパーバレーボール	¥5,000
スーパーバレーボール'91	¥18,900
スーパーフォーミュラ	¥3,000
F1グランプリ	¥8,000
F1グランプリII	¥9,800
闘神ブレイザー	¥16,800
パイプドリーム	¥8,000
ソニックウイングス	¥19,800
ウェルトリス	¥8,000
〈テクノス〉	
コンバットライブズ	¥3,000
ダブルドラゴン	¥4,000
ダブルドラゴンIII	¥10,000
WWFスーパースターズ	¥5,000
WWFレッスルフェスト	¥3,000
マジカルエラーをさがせ	¥20,000
くにお君	¥8,000
〈バンプレスト〉	
ウルトラマン	¥4,000
ウルトラマン倶楽部	¥10,000
ゴジラ	¥30,000
〈麻雀〉	
グッとE雀	¥12,000
とってもE雀	¥8,000
スーパー㊙版	¥38,000
ギャルの告白	¥5,000
麻雀競馬王	¥8,000
麻雀夏物語	¥10,000
麻雀パチンコ物語	¥15,000
麻雀大予言	¥10,000
麻雀宣言	¥20,000
麻雀革命	¥5,000
麻雀熱血グランプリギャル	¥10,000
麻雀女学園	¥13,800
麻雀やるならやらねば	¥8,000
麻雀遊技	¥5,000
麻雀ミラージュ	¥15,000
麻雀ラマン	¥15,000
麻雀アイドル放送局	¥6,000
〈その他〉	
USムスタング	¥8,000
恋のマジックポーション	¥6,000
サンダー&ライトニング	¥5,000
サバイバルアーツ	¥85,000
サボテンボンバーズ	¥13,000
ドリフトアウト	¥18,000
ブレイゾン	¥8,000
バトルクロード	¥49,800
キャッスルオブドラゴン	¥28,000
マジカルクリスタル	¥5,000
スーパー上海	¥40,000
ななめでまじっく!	¥50,000
ポンピングワールド	¥8,000
ツインイーグル	¥68,000
ギャルズパニックII	¥70,000
華弥生	¥6,000
華の舞	¥12,000
テラクレスタ	¥10,000
アクロバットミッション	¥10,000
タスクフォースハリアー	¥12,000
ヘッドオン(JAMMA付)	¥80,000
〈クイズ〉	
クイズ学問のススメ	¥8,000
クイズF1 1・2フィニッシュ	¥6,000
ハテナ?の大冒険	¥3,000
クイズ人生劇場	¥38,000
クイズクレヨンしんちゃん	¥8,000
クイズ地球防衛軍	¥20,000
クイズ学園パラダイス	¥6,000
クイズココロジー	¥5,000
クイズ18禁	¥9,000
クイズTV合衆国Q&Q	¥5,000
クイズクレヨンしんちゃん	¥20,000
クイズ魔Q大冒険	¥8,000
クイズDNAの反乱	¥5,000

ソフトランド秀和 レーシングチーム情報

4月3日鈴鹿サーキット
ポルシェカレラカップ
2位
5月15日－TIサーキット
予選 ポールポジション
決勝 4位…残念
6月25日－TIサーキット
7月3日－鈴鹿サーキット
9月4日－富士スピードウェイ

ゲームセンターポルシェ

都島区都島本通4-23-5
新装大開店
ご来店ください



あなたの基板買取ります

悪魔城ドラキュラ	¥30,000
エリア88	¥20,000
クレージークライマー	¥10,000
恋のホットロック	¥30,000
インベーダー	¥10,000
大魔界村	¥30,000
イシターの復活	¥80,000
トイポップ	¥30,000

大特価基板発売中 ご来店下さい

システム24	¥300
ウォーリーを探せ	¥1,000
CAL50	¥1,000
セガBボード	¥1,000
任天堂VS基板	¥300

ヴァンパイア　ローンでどうぞ！
支払い日数など自由に選択できます。

■10万円以上お買い上げの方 ¥5,000 値引
2万円以上 ¥2,000 〃
1万円以上 ¥1,000 〃
(10月15日まで有効)

サービス券
1回限り
10月15日まで有効

通信販売も、絶好調！　お電話にてご注文後、即発送。
代金は商品受取時にお支払いの代引きシステムをご利用ください。

Soft Land
SHUWA Corporation

ソフトランド秀和
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-12-5　三輪ビル1F～3F
TEL 06-649-7177　FAX 06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。

ゲームデザイナー養成

ゲームのホントのおもしろさは、プレイするより創ること。



そろそろキミも創る人になって、
ハマっている人を
おもしろがらせてみないか？

4月生願書受付中
入学案内書は下記住所へ！



■新鮮なストーリー構成！　今様のキャラクター！
美しい画面を創る背景画！自然な動きの動画描写！

いま蓄積されたアニメーション技術がゲーム制作に生きる！



■修業年限2年・定員80名・願書締切り3月31日

'95年度4月生願書好評受付中!
コンピューターゲーム科

■就職抜群！ 学生寮(男女)あり。朝日・毎日・読売・東京・産経 各新聞社奨学制度あり(学費全額免除、返済なし、給与12.0万円)。学院見学随時可(TELにて要予約)。JR水道橋駅西口徒歩１分。

'95年度生・願書受付中!

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人／日本漫画家協会賛助会員・社団法人／日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町３−４−９ ☎03(5276)1511(代)

入学案内書 住所・氏名・年令・電話番号・志望学科を明記、250円分の切手同封、上記住所へ。



ゲームセンターを超えた!家庭内ゲーム(自家ゲー)
スーパーアドバンテージグッズ
アストロシティ29インチ筐体
アストロシティ(本体) ¥250,000
ストⅡパネル ¥20,000
標準価格(税込) ¥270,000
通販特価 ¥262,000
月々¥10,400より
初回¥24,884 ¥24,700×11回
〃 ¥15,108 ¥13,100×23回
〃 ¥12,292 ¥ 9,500×35回
ポニーマークⅣジャレコ29インチ筐体
ポニーマークⅣ ¥250,000
ストⅡパネル ¥20,000
標準価格(税込) ¥278,100
通販特価 ¥259,000
月々¥9400より
¥24,400×12回
¥13,300×24回
¥ 9,400×36回
エクセルキャビネットナムコ25インチ筐体
本体 ¥250,000
ストⅡパネル ¥12,800
標準価格(税込) ¥270,684
通販特価 ¥257,000
月々¥9300より
¥24,200×12回
¥13,200×24回
¥ 9,300×36回
ソニープロフィールプロ
民生品高画質モニター
KX-29HV 3 ¥285,000
通販特価 ¥235,000 (税込)
RGB入力付
¥23,100×12回
¥12,500×24回
¥ 8,900×36回
ソニーキララバッソ
KV-29ST91S ¥285,000
通販特価 ¥235,000
RGB入力付 (税込)
¥23,100×12回
¥12,500×24回
¥ 8,900×36回
小型ワイドテレビ(ゲームボタン付)
ソニー KV16GW1 ¥60,000
★唯一のデスクトップテレビ!
通販特価 ¥48,800
2画面ワイドテレビ
東芝ワイドバズーカ28DW1
¥240,000
★ビデオ、テレビを見ながらゲームが出来る。
分割¥17,700×12回
¥ 9,600×24回
¥ 6,800×36回
通販特価 ¥188,000(税込)
液晶プロジェクター (回転式)
ソニーCPJ-100 ¥100,000
★天井スクリーンでゲームができる。
通販特価
スクリーン(¥63,000)付
¥133,000(税込)
分割¥12,600×12回
¥ 6,800×24回
リアプロジェクター付液晶プロジェクター
シャープ XV-VM1Z ¥380,000
ハイファイビデオ
テレビチューナー
ステレオアンプ
スピーカー内臓
10インチリアプロジェクター付属
通販特価 ¥318,000(税込)
分割¥29,900×12回
¥16,300×24回
¥11,600×36回
ヤマハDSPAV(ゲームポジション付)
¥208,000
★ゲーム音の常識を破ったサラウンド+重低音スピーカー
分割¥17,400×12回
¥ 9,500×24回
¥ 6,700×36回
通販特価 ¥185,000(税込)
アンプ付重低音スピーカー
ヤマハYST-SW60 ¥32,000
★テレビ、ミニコンポ、ラジカセ等に1台プラスするだけ!
通販特価 ¥28,800(税込)
ビデオプリンター
カシオ VG-100 ¥55,000
★ゲーム画面ビデオ画面がカラープリント出来る。
通販特価 ¥49,800
KIC PANATWIN 特価
RGBケーブル・21P・15P 各¥3,000
麻雀ハーネス ¥3,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス ¥3,000
SF用コード ¥8,000
高画質への決め手!
スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ対応
☆15Pしかないrgb15khz対応モニターに21Pを増設
対応機種
X68Kモニター
PO-TV45X、35X
FMタウンズ
他2社モードオートシンク以上の15Khzモニタ
RAS-HD ¥14,500
MSX アダプター¥2,500
コンパネ用底ケース ¥5,000
ヴァンパイアパネル ¥9,800
S-ストⅡパネル ¥9,800
サンワ強力ボタン付6ボタンパネル ¥10,800
麻雀パネル(ハーネス付) ¥12,800
シグマセット AV-3000 Σ6000ターボ 特価
メガドライブ用コード ¥2,000
PCエンジン用コード ¥2,000
パソコン用コード ¥1,500
SF用コード ¥4,000
NEW JOY FAMケース ¥2,800
レバー(セイミツLS-32)ボタン付セット ¥8,000
VEGA9000DX 特価
別売:SFコード ¥8,000
TAMAYA通信販売
・ゲーム機(業務用)ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
・ヤマトのコレクトで翌日配送できます。
・分割払いが利用できます。
・大型筐体の販売を行っています。
・電話での相談、説明。
・ハード、ソフトの買い取り。
・特殊ハーネス等の製作を行っています。
KIC PANACUSTOM 特価
RGBケーブル・21P・15P 各¥3,000
麻雀ハーネス ¥3,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス ¥3,000
SF用コード ¥8,000
麻雀パネル(ハーネス付) 特価
●どのコントロールBOXにも使用できます。
㈱TAMAYA
住所:〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533
営業時間AM10:00~PM7:00 日曜・祝日定休
これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。
店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

第16回

天使万歳ふたたび

文・四コママンガ
佐竹雅昭

王子はホントーに誰の挑戦でも受けるのか⁉…しかしこの勝負はいったい何だったのだろう。王子のナゾは深まるばかり…。

挑戦者、現る！

先日、俺の元に一通の手紙が来た。

内容は格闘ゲームに関しての俺への挑戦で、『本当の格闘技の試合では勝つことはできないがゲームでは絶対負けない』と力強く筆ペンで書いてあった。

俺は手紙を読み終わるとすぐに差出人のところを見た。

東京都練馬区、相田晋平。

（上等じゃねぇか。いつでも闘ってやるよ）

熱く、熱く、とてつもなく熱い想いが俺の体中を駆け巡り、いつの間にか心はまだ見ぬ敵、相田晋平へと向いていた。

数日後。

俺が指定したゲームセンターに相田は現れた。

身長160㎝前後。一見、40歳を超えているように思えたのだが、訊ねてみると、まだ16歳とのことであった。

『16歳ィィィィ〜』

相田はニッコリ微笑み、右手でVサインを作って俺の顔に差し出した。

流浪ゲーマーの野望や如何に！

『佐竹しゃぁぁぁ〜ん。あんたの栄光は今日までだよ。私の必殺技で地獄に墜ちること間違いなしだ』

『貴様、何者だ！』

『私かね。私は流浪のゲーマーだ』

（こいつが今話題の流浪のゲーマーか）

流浪のゲーマーこと相田晋平は俺に打ち勝つことによって一気に全国区にのし上がろうと考えていた。俺に勝つことでゲーメストの表紙を飾り将来は新声社を我が手中に収めようとしていた。

『相田君、君の気持ちは分かった。君が全国各地でゲームセンターを荒し回って得た経験を俺にぶつけて来い！そして悔いの残らない闘いをしよう』

俺は目前にあったゲーム機を指差した。

〝サムライスピリッツ〟

相田は何も言わずに首を大きく縦に振った。

素早く椅子に座り100円硬貨を2枚入れた。

『ここは100円たてかえとくから、試合が終わり次第ちゃんと返してくれよ』

『せこいねぇ』

『何がせこいだ！真剣勝負に情けは無用だ！』

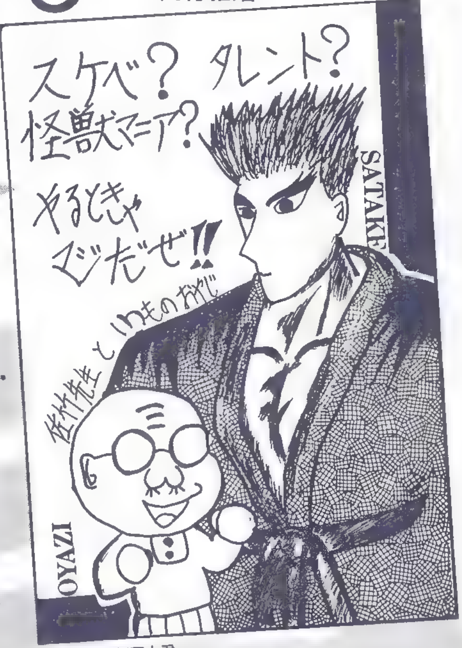
俺は人さし指を突きつけて厳しく言った。

『佐竹さん、あんたにゃかなわねェよ。おいら、もう一度やり直して挑戦させてもらうよ』

相田は目に涙を浮かばせながら席を立った。

『待てよ、相田。これだけは覚えておけ。人生は一度だけなんだ、悔いのないように生きろ！』

相田はゲームを通して大人になるのだった。



大阪府　亜細亜人君



愛のポエム

砂漠の果実
愛が砂漠に棄てられたとき
あなたの存在の重みを知った
哀しくても涙さえ乾いてしまい
砂漠には届かない
いつかあなたに出会えたなら
最高の笑顔をあたえたい
by 歌息吹ころう

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　29歳　格闘家　計3個(9/9現在)の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは〒169新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2F正道会館内怪獣王国G係に80円切手同封で

お便り募集中!!

八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り＆ご意見、ご感想などジャンジャンプリーズ！イラストなんかも募集しちゃうぞ！あて先は新声社天係。

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド

新たなる秋の風物詩（？）AMショーも無事に終わり、期待特大のニューゲームラッシュがやってくるぞ!!キミもお目当てのゲームを見つけて、おサルさんのよーにやり込むべし!!やり込んだら感想なぞをアイランドに送るとなおよし。…でも受験生はチョーシに乗って遊び過ぎぬよーにな。

（超担当ガイア（ホラ）田渕健康）

今月のいっぱつ！

暴走小論文、暴挙の果てに赤ペン先生の慈悲を見た！

☆初夏のある日、受験生である我が学年は、学校で某ゼミの小論文模試を受けることとなり、当日までに各自適当な構想を練ってくるようにとのお達しを受けた。

ちょうど発売されたばかりのスーファミ版スーパーストIIで徹夜明けの朝、私はそれが来るべき模試の当日であるということなど、遥か異次元の彼方へと忘れ去っていた。

大学を受験するということさえ決めかねているところに、ゲームによる寝不足、疲労が重なっているのだ。もちろん、構想など用意してあるはずもない。これで小論文を書けなどと言うほうが無理である。

とりあえず、問題用紙の上に何種類も並べられた課題を見渡してみて、最も簡単そうなものを選んではみた。

しかし、やはり論文を書こうという気は起こらず、虚空に視線を彷徨わせては眠気に襲われるのがせいぜいであった。

結局、原稿用紙のマス目が埋まらぬまま30分ほどが過ぎた。さすがに白紙で提出するのはためらわれる。が、いまさら何ができよう…。

そして、私が選んだ行動は、定められた字数すべてを、格闘ゲームの必殺技の名で埋め尽くすという暴挙であった。

完全順不同、ひたすら思いつくままに、丁寧な字で制限時間いっぱいまで書き続けた。このときの私は、これが試験であると言うことなどもはや念頭になかった。

終了のチャイムが鳴り、愚かな作業から我に返った瞬間、怒涛のように激しく後悔の念が溢れてきたが、既に遅し。累々たる必殺技名の海と化したその原稿用紙は、そのまま回収された。

点がないのは明白だが、所詮は模試、成績に加味される訳でもなし。なーに、ちょっと採点官の人に恥をさらすだけさ…。

そして、この模試が返却される運命の日がやって来た。点数、0点（あたりまえだ）。

しかし、返って来た原稿用紙には、必殺技の濁流の中、「花蝶扇」と書いた部分の「蝶」という字が赤ペンで直されていた（誤字だった）。

ま、まさか…この採点官は、これを全部読んだのか…!?このバカバカしくてくだらんものを…小論文模試の採点官が…これを全部よんだのかーっ!?

私はまさかと思い、講評の欄に目をやった。その内容は、私をさらに驚愕させるものだった。

そこにはこう書かれていた。

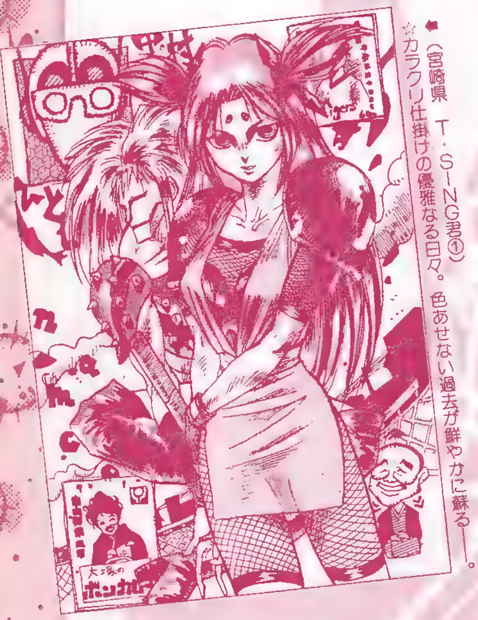
『とても美しい字で、難しい漢字や技の名前を正確に書くのは大変でしたね。あなたはSNKのゲームに感動したのですか？それならば、その感動をもうすこし具体的に書きましょう。あまり気が進まなかったので、とりあえず餓狼伝説やサムライスピリッツの必殺技を書いてみたのでしょうか。小論文を書くためには～以下略～』

…最近の模試採点官は、ゲームの知識もあるらしい。試験のときは、いつもこんな採点官が見てくれたらいいと思った。

（東京都　トランディールさんⒶ㊂）

★むうっ!!実はその採点官、バリバリのゲーマーだったりして。…何だかスゴい世の中になったものよのー。

でも試験はマトモに受けたほうがいいぞー。模試代ももったいないし（↑そーゆー問題ではない）。



⬅（宮崎県　T・SING君①）
☆カラクリ仕掛けの優雅なる日々。色あせない過去が鮮やかに蘇る――。

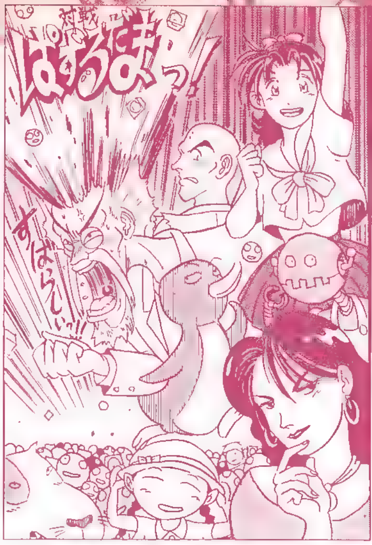
がぶりよりゲーマー人生



8月某日、神田の某ゲーセンで500円玉を両替したら100円玉が6枚出てきたので、店員さんにそのことを告げて100円を返したら、その店員さんは私にヴァンパイアを3クレジットでやらせてくれました。

正直者は得をするって本当ですね。

（東京都　しいたけもどき君Ⓑ）



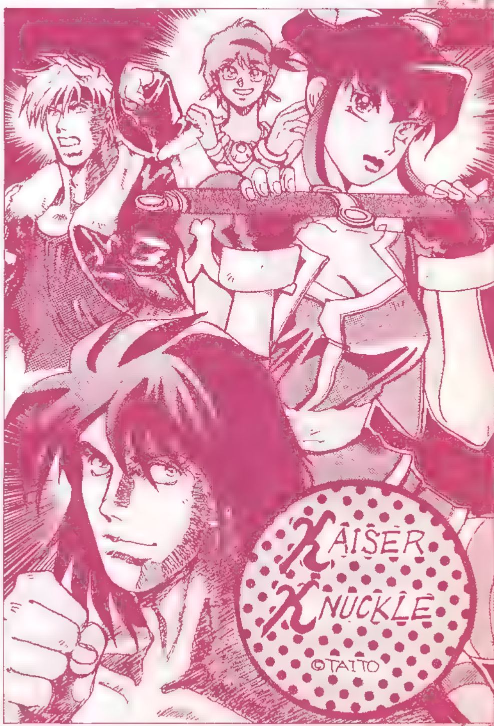
⬆（埼玉県　真田睦月君③㊫）
連鎖地獄で脳味噌フルバーストーうあー。



➡（埼玉県　騎劉鷹壽君④）
☆ゲームのイメージイラストってのも何カ久ぶりだね。



⬅（東京都　道満晴明君⑤）
☆こう、このゴムマリのよーな胸は一体…。



⬆（鹿児島県　ぽちょむきん君②）
☆遠い彼方に、それは輝く。手に入れろ最強の拳！

限界ブッちぎりまくり。格闘ゲーム新時代？

☆最近の格ゲーは楽しさ云々よりキャラクターのインパクトで売っている気がするのだが、気のせいだろうか。

しかし、ここまできたら、もうフツーのキャラクターではダメな気が…。もはや、人間以外のキャラクターで勝負するしかないのか？（ヴァンパイアの立場は…）

人間以外となると、やはり一番にあがるのは動物だろう。だが、ただの動物じゃ勝負にならないから獣人といったところか…。

…個人的な意見で悪いが、私は半人半獣キャラが好みである。ついでに頭部は狼系が理想的だ（なんだそりゃ）。

狼系――格好いいけれどありがちな所が問題。そう！時代はいまインパクト！ってなわけで、ここはひとつゲテモノ系でいってみるのがよかろう。さらに、「見かけはかわいらしいが中身は悪鬼羅刹」というのが好ましい。

そこで、私がお薦めしたいのは動物園のアイドル、パンダ君だ。プロレス界にも、あのパンディータ選手がいたように（知らないって）、格ゲー界もパンダが仕切る！

およそファニィ・フェイスには似つかわしくない、浅黒くたくましい肉体。できれば、そのボディはオイルと汗でテッカテカ状態であってほしいところだ。

至高の闘気をまとったその肢体から繰り出される華麗かつ残酷な技の数々！次々となぎ倒されていくライバルども！そのたび彼は、その愛らしい口元に、引きつった笑みを浮かべる。どす黒い光をたたえたつぶらな瞳は、一体何を思うのか？純白の毛皮を紅に染め抜き、歩きだす彼に明日はない

どうだ、想像しただけでオエッ…失礼、胸がわくわくしてはこないか!?え？結局はありがちだって？ハハ、いい質問だね！じゃ今日はこの辺でね♡

（飛び交う危険物の中、作者退場）

（東京都　騎崎ばるたんさん©）

★だめだーっ！パンダさんにはあのぷにぷにとしてまあるまるとしてふにょふにょのニクキューが絶対必須なのだ！彼には打撃用筋肉なぞはいらないやい！（だだっこ健康）

嗚呼、永遠なれ基板人生

☆私と「レイフォース」の出会いは、遠征先のゲーセンでのことでした。

対戦格闘ゲームの盛んな中で、「ひときわ異彩を放ち、何か強烈なメッセージを訴えてくるようなゲーム」それが「レイフォース」だったのです。

…ショックでした。「私を無我の境地へ導いてくれる（笑）ゲームが、まだ存在する」ことが。

しかしながら、地元のゲーセンは「対戦格闘指向」が強く、「シューティングやほかのジャンルのゲーム」がなかなか入りません。

レイフォースのために、そのゲーセンへの遠征の割合も「月イチ」から「週イチ」、「〇日に一回」へと変化していきました。

そこで、私が考えた所…。

1、片道一時間近くかかる「車のガソリン代」

季節外れの暴風野郎
つっこみ三昧

リーサルエンフォーサーズもバーチャコップもいいけど、なぜ最近は銃固定式のガンシューティングが出ないのでしょう？３年前にヒジが痛くなるまでやり込んだスティールガンナーがえらくなつかしい…。
（東京都　ＫＳＴ－C^2Ｂ君Ⓕ）
☗そーいや最近は銃固定式のガンシューは見なくなったねぇ。エイリアン３のムダなまでに重い銃は結構好きだったのにー。

GANGANの条はタイマン勝負とかぬかしておいて、舎弟（カツオ）を使ってるし…。
（東京都　琴瀬丸君Ⓖ）
☗レオンハルトだってペット使ってるな…。

次はぷよぷよグミキャンディーを頼む。えっ、現在生産中？ラッキー！（㋘伝統的しめ方）——1993年10月号より。
出た。まさか本当に出るとは（半年前の話だけど）。おそるべしカ○ヤ。
もしかして当時のアイランドを見て作ったというのなら、小生にことわりぐらい入れたっていいのに（あわよくば謝礼でも←ウソ）。
でもぷよぷよラムネ売ってるとこ見たことないぞ。おまけのキャラ人形ほしいのにいい（あと、カーバンクルのお好み焼きソースもほしい）。
（石川県　川口浩探検隊½号君Ⓗ）
☗まとめて食えば胃の中で連鎖を起こして消化にいいそうだ（うそ———っ）。



☗藤原先生遊んでるなぁ。⑦



➡（東京都　つゆきいぬさん⑥）
☆ただ今増刊鋭意製作中！期待して待たれよ。

2、「（食費、駐車料金を含む）滞在費」
3、「ゲームのプレイ料金」
4、「時間的な拘束（「遠征」なので…）」
これらを数カ月にわたって換算した場合、「実は、基板を購入して、自宅でプレイしたほうが、安上がりではないか」と（コントロールＢＯＸなどのシステムは事前に購入していた）。
「よし、決めた！」
こうして、私のレイフォース奮戦記が始まったのです。
まず「遠征」の自粛から（何という皮肉な話…）始まり、地元ゲーセンへの足も「車から自転車」へと変わり、食費についても外食がなくなりました（弁当持参、または自宅に食べにいったん帰る）。
最近に至っては、新聞についてくる「食料品のチラシ」をみる際には赤鉛筆を用意しています（笑）。
仕事も（実は社会人）以前より増して「意欲的・積極的」になりました。
…こうした努力の甲斐もあって（？）、「購入資金」も順調に貯まり、今レイフォースの基板購入は目前というところです。
中古ゲーム基板の高騰の原因は、「一般ユーザーの『高額な基板に手を出す姿勢』にも問題がある」という意見については、（私も一ユーザーとして）同意できます。
ただ、業界の「対戦格闘偏重指向」が、こういった例で波及し始めているということを、声を大にして言いたいのです。
（秋田県　菊地誠君Ⓓ）

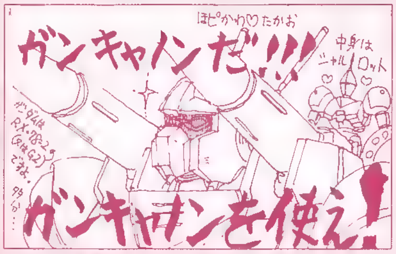
★うむ、本当に「好き」でないと、やってられない苦労ってたくさんあるよね。「基板のためなら—」その気持ち、よく分かりますぜミスター。
で、もう基板は買えたのかな？（レイフォースは超品薄だと聞いたのだが…）

地方大会も考えてくれい

☆ゲーメストの大会リポートを見ていていつも「レベルはどのくらいなんだろう、何でもっと地方大会の予選会場をふやしてくれないんだろう」と思っています。
誌面を読む限り、レベルはかなり高そうだと思います。
でも、問題は後者で、どうしてもっと地方大会の会場を増やしてくれないのか？ということなのです。東京、大阪、福岡ｅｔｃ。このように大都市では予選大会が開かれていますが、それでも地方の人間にしてはやっぱり辛いです。
初めは東京会場だけだったのに比べると、今はかなり進歩していると思いますが、でもまだまだではないでしょうか。
県に何カ所かの予選会場——誰もここまでしろとは言いませんが、２県に一つの予選会場、１県に一つ！これを目指してほしいです。
無理にとは言いません、じっくり時間をかけてでも、地方大会を充実させてください。
（広島県　南ジョー君Ⓔ）
★確かに地方の読者様方には、大会参加にかなりの負担をおかけして申し訳ないっス。全国の読者が無理なく気軽に参加できる、そんな大会を目指したいです。

アイランド大賞

6月15日号分の発表だ！眼球見開け！
文章は千葉県・西形誠行君。次点は東京都・鴫原盛之君。イラストは栃木県・究極神拳君。次点に岩手県・ぴんくさんだあほうくさん、でした。モータルイラストが1位…担当者も泣いておるでしょう。全然関連ないですけど、私用で10日ほど㋘に来ないでいたら、神田ガード下の大江戸ファイトが消滅。あの血しぶきを返して…。
（超素人役者の日吉くん）



☗カイの悲鳴は妙に耳に残るうー。⑧



☗な、何だよ王家の力ってー。⑨


☗カマボコ斬るみたいでイヤーン。⑩



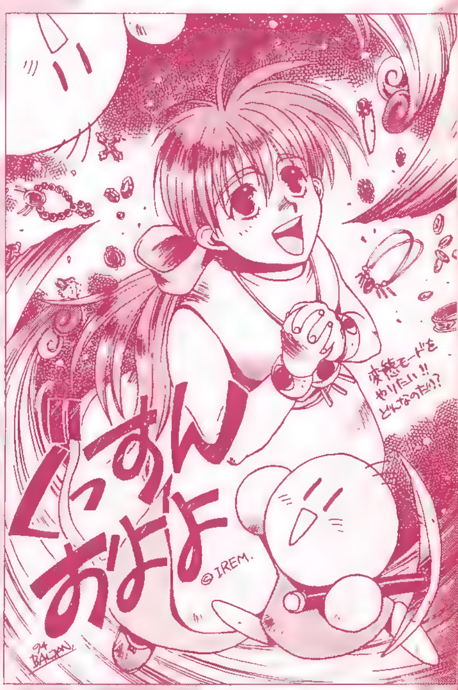
☗寒い所にはノミはいないから安心。⑪

燃えよ青春!!



極パロでタコのA子までノーミスでいき、「やっとクリアか」と思ったとたんに停電になった。…このとき、人生というものを感じた。

（栃木県　ママハハ君①）



☗（東京都　駒崎ぱるたんさん⑫）
☆変態モードはまさに地獄、修羅の道によー。

激論！幻聴に捧げた青春！

☆幻聴同好会会長…今日皆に集まってもらったのはほかでもない。『デイトナUSA』のデモ音楽の「デイトォ〜ナァ〜♪」が「メリーゴーラァ〜ン（ド）」に聴こえる、と言ったら友人に「どこがやねん」と一笑に付されてしまったのだ。
まずはこのCDを聴いてみてくれたまえ。

（中略）

会員A…どう考えても「メリーゴーラァーン」ではないか！
会員B…微妙だな。聴く者によっちゃあどちらとも取れる。
会員C…デイトナ…メリゴーラーン…どっちも母音だけにしてみると「えいおあ」になるね。こいつはなかなか幻聴マニア好みだよ。
会員長…そう。この曖昧かつファジィなイントネーションこそ、我々の幻聴魂を熱くさせてやまぬ点なのだ。
謎の男…フォフォフォフォンギィーー！ま、まだ何も言ってないっスー。
会員A…ああごめんごめん。で、あんた誰？
謎の男…フォフォフォフォ。君たちの愛する幻聴なぞ、所詮は聴き間違えでしかないのさ、フォフォフォフォ。
会員C…またこいつか（独り言う）。
謎の男…フォフォフォフォ。いくら君たちが幻聴だと言い張っても、ゲームのタイトルが『デイトナUSA』なんだから「デイトォーナー♪」が正しいのは至極当然ンンーキュー。
（謎の男、会員Aの肩固めでまたしても謎のまま気絶）
会長…くそう正聴派め…。「音声合成室」なき今は我々の好き放題なんだよ！
会員C…唯一の対抗コーナー「なんですか」も2号続いてなかったしね。
会員B…何しろ、『デイトナUSA』というゲーム自体を考えてみれば、「メリーゴーラウンドに乗ってるみたいにゲームを楽しんでください」っていう意図もあるともとれるし。
会員A…ここは、この曲に「幻聴大賞」を贈る、ということでまとめてみようぜ。
会長…舞の「龍炎舞・ユーイング」以来だな。皆、どうだい？
全員…異議なーし！
謎の男…ゲフォ（以下、説明も略）。でも、誤聴は誤聴なのさ…ってあれ、誰もいねーや。もー帰ったのかな？ちぇ、俺も帰ろっと。フォフォフォフォ…。
（謎の男、結局謎のまま帰宅）
（京都府　じんや亭TKB君Ⓙ）

★メ、メリーゴーラウンドぉ？そりゃあまりにもソラミミッシュなのではー。

だが、気は心、自分の思い込み次第で幻聴道楽は無限に楽しめる！…かもしれないぞ。



☗（鹿児島県　飯田昭子さん⑬）
☆燃やせ！オレたちの道阻む者すべてを！

つらいッス！断水サマー

☆ウオォォー！このやり場のない怒りをどこにぶつけたらええねん！
私はゲーム好きの学生である。この度、臨床実習でとある遠方の病院に行くことになり、8月22日より午前5時30分にアパートを出て、午後10時に帰るという生活を始める予定だった。
しかし、ここで私は行きつけのゲーム屋で、8月21日にガンガン行進曲の大会（しかもSNKオフィシャル）が行われることを知る。
実は私は現在ガンガンにハマりまくり状態で臨床実習前日が何だ！俺は絶対に出場するぞ！との決意を固めていたのだった。
ところが、私の大会出場を阻むものが…それは「断水」である。
今夏の水不足、ついに私の住む地域は8月25日以降、午後3時〜午後9時の間しか水が出ないという事態となったのである。
これでは私は生活できない。何しろ、アパートにいる時間帯には一切水が出ないのだ。結局、私は一時アパートを離れ、遠く隣県に住むことを余儀なくされたのである。
引っ越しなどを含め、それは大会に参加できないことを意味していた。
クソォォォッ！何やとんじゃあ低気圧はァアッ！気合が足らん！高気圧ピヨらせて超大型台風キャンセル熱帯低気圧・集中豪雨の3段を決めんかい！オルバス、牧尾ダムに現れてスペシャル技を連発せい！雨よ、ガンガン降らんかァァっ！
（愛知県　レインボーマン・ダッシュ1君Ⓚ）

★今年は断水騒動などで、まれにみる泣ける夏でしたな。一部ゲーセンではクーラーが利かずに地獄を見たとか。みなさんおつかれさま〜。

こちらこだわり派



今年もステに下半期スト大賞は近し!

☆いきなりですが、ゲーメスト大賞について一言。毎年、さまざまなジャンルでゲームが出ているが、人気、内容とは必ずしも比例して票数が入っていないことはご承知のはず。それはなぜか?

去年を例にとってみると、一時期爆発的な盛り上がりを見せたW・H2は7位に終わり、票数では30分の1にしかなっていない。

ストIIターボに至っては、一年中ヒットゲームの上位を占めていたにもかかわらず、ニューバージョンに票をもっていかれてしまった。それに、上位3機種はすべて93年度後半に出ているのである。

これから言えることは、「発売時期」。そう、発売時期によって、相当の票が動いてしまうのだ。

例えば、夏休み以降に出たゲームが人気をつかむと、それ以前におもしろいゲームがあっても、後に出たゲームのほうに票が集まりやすい。それはなぜか?答えは、「そのゲームが出た当時の感動を忘れている」からである。

個人的な話になると、俺が今年一番凄いグラフィックだと思ったのは「リッジレーサー」である。

あの画面を初めて見たときは、驚愕のあまり目頭が熱くなった。ついにゲームもここまで来たかと思い、ナムコの技術者たちの苦労と意地が一気に伝わって来て、胸がいっぱいになりPLAYすらできなかった。

これからほかのメーカーがどんなに凄いグラフィックを作ろうと、この感動を超すまでは、絶対に票は動かないだろう(しかし、ポリゴンとドット絵を比べて票を入れるのは今世紀最大の悩みとなりそうですね)。

ゲーメスト大賞の投票が行われるのは、秋も深まって冬に入ろうとする時期である。

その時期に、その年の初めに燃えたゲームが何だったか考えてほしい。ゲーメストを見直して、納得のいくまで考えてほしい。

他人がどう思おうが、自分にとっての一票を入れてほしい。個人個人の熱い心が結びついて大賞を決める、それがゲーメスト大賞なのだ。

大賞の選考例として、

その一・ゲーメスト大賞をポイント投票にする。1位5点、2位3点、3位1点とか…なんか難しそうですね。担当も3倍忙しくなりそうだな。

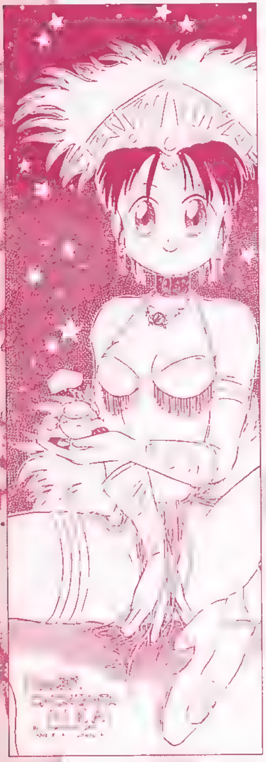
その二・アイランドに送られてくるゲームにポイント(皆何に燃えているか分かるから)毎月のベスト10にもポイント(当然と言えば当然なんだよな)この2つ+いつもの投票=大賞を決める。

なかなか考えが浮かびませんねぇ。しかし、このままではいけない!1年の最大のイベント、ゲーメスト大賞も変えるべきです!

今年何かが変わった新声社ならできるはずだ!俺の叫びを無視しないでくれー。

(秋田県 VG三浦君Ⓜ)

★今年で第8回になるゲーメスト大賞。大賞について今までいろんな意見が出されたけど、君もゲーメスト大賞に思うところあれば、どんどん意見を聞かせてね。まだ間に合うよー。



↑(愛知県 P.N改め迫睦君Ⓛ)
∴珍しいタテ長サイズ。じつは「パロディウスだ!」のリカさんだったりする。

練習ステージを標準装備に!

☆最近またゲームは難度が高いと言われていますが、対戦格闘はやりこんでいないので何とも言えないものの、シューティングゲームについては、難易度はたいして変わったとは思えません。

確かに最近のシューティングゲームは敵弾は多いですが、敵弾を消してくれるオプションやボンバー、広範囲をカバーするバルカン、貫通するレーザー、敵を自動追尾するホーミングなどが使用できる(自機の武装が昔よりも強力になった)ため、最近のシューティングゲームになれている人には、難易度はたいして変わったと思われてないようです。

しかし、これからシューティングゲームを始めようという人はどうでしょうか。お金を投入してゲームスタートまではよかったが、各武装の特徴を理解する前にGAME OVER。

これではおもしろくありません。このような人たちや、ゲームシステムは何となく分かるけど、いまいち先に進めない人たちに必要なのは、練習ステージだと思います。

例えば雷電DX。確かに練習ステージはあります。初級、上級ステージと比較すると、非常に簡単です。

けれども、練習という名がついてはいますが、練習という気がしません。まだまだ難しいと思います。

そこで、要所要所で画面が止まり、アドバイスが出るというのはどうでしょうか。例えば、「同じ色を続けて取るとパワーアップします」「Bを取るとボンバーが補充されます」「ここでは無理せずボンバーを使うといいでしょう」「この先はザコヘリが多いのでHを取ると楽です」「いよいよボスの前まできました。青色とMが最適です。危ないと思ったらボンバーをすぐ使用するといいでしょう」

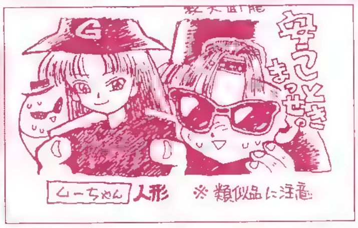
…のような感じです。

初心者の数と上級者の数では、当然初心者のほうが多いのだし、練習ステージというものは決してムダではないと思います。

(富山県 B-IV君Ⓝ)

★一番の練習は、根気強くゲームをやりこむってことだろうけど、いかにプレイヤーに練習意欲を抱かせるかが今後の課題かな?(↑偉そう)

今月のむーちゃん保護化計画



←(山形県 豪笑面龍君⑭)



↑(神奈川県 ベケP君⑮)
☆月の光ある限り、疾風の戦士に敗北はない。

ご意見無用の暴れん坊



⬆（新潟県　愚鈎の異化は君⑯）

大いなる勘違い ～XEX異譚～

☆「馬鹿な、そんなことが…」

クラウス＝パッヘルベルは、崩れゆく自機のコックピットの中で呟いた。

彼は信じられなかった。いや、信じたくなかった。たった一機の正体不明の戦闘機と、一匹の奇妙な生き物の前に、無敵を誇った彼の艦隊は粉砕され、最後に残った自機も、今まさに宇宙の塵となろうとしていた。

彼の脳裏には、ここ数カ月の出来事が、走馬灯のように去来していた。

「あの小娘に、テレパシー能力があると気づいていれば…いや、変な親切心をおこさなければ…」

ことのあらましはこうである。あるとき、彼はいつものように目的もなく、気ままに宇宙の散歩を楽しんでいた。

そんなとき、彼の視界に不思議な光で輝く一つの惑星が飛び込んで来た。それが惑星イースクエア星である。

いつもなら、惑星の一つや二つ、歯牙にかけない彼であったが、そのときに限って、なぜか「降りてみたい」という気になった。今にして思えば、それが災難の始まりであった。

旅行者のふりをして、イースクエア星に降り立った彼が目にしたものは――王女の圧政に苦しむ、数多くの民の姿であった。

彼は、さっそく王女にかけあった。

「私はこれまでいろいろな星を見てきたが、ここほど酷い星は初めてだ。王女は人々の苦しみをご存じか？」

「私の星が、ひどいですって？」

王女は涼しい顔で答えた。

「私の星は、とても美しい所ですわ。人々も、喜んで私に忠誠を誓ってくれていますが、それが何か？」

「『私の星』だと？」

彼は驚愕した。この王女は、星一つをまるで自分の所有物のように言ってのけたのだ。

彼自身もいくつかの星を治めてはいたが、星を自分の『物』などと思ったことは一度もなかった。自分が象徴となることで、その星の人々がまとまるのならそれでいい。

君主とはそういうものだと思っていた彼にとって、王女の言葉はあまりにも意外であった。

「どうやら王女は人々の姿をご存じないようだ」

そう言って彼は、王女を自分の小型飛行艇に同乗させ、劣悪な環境で働く人々を、不衛生ゆえに次々に病に倒れる人々を、弱者を襲い食べ物を強奪する暴徒たちを、見せて回った。

しかし王女は涙一つ流さずにこう言ってのけた。

「民が私のために働くのは当然のことですわ」

彼は驚きを通り越してあきれ返っていた。そして、同時にこう思っていた。

『何とかしてこの星の人々を助けたい』

しかし、どうすれば人々を救うことができるか？王女を説得するのは不可能に近い。と、すれば…。

彼は腹を固めた。彼は操縦桿を力一杯引き、同時に大気圏離脱用エンジンに点火した。

「な、何をするのですか！」

「知れたこと。王女はこの星には不必要だ。一緒に来ていただく」

これでこの星の人は救われる、彼がそう思った矢先のことだった。

「初めからそういう魂胆だったのですね…私の星は誰にも渡しませんわ」

王女はそう言うや否や、首にかけていたペンダントを引きちぎって、かかとで思いっきり踏みつぶした。

次の瞬間、背後から閃光が走った。彼が驚いて振り向くと、王宮のあった辺りで大爆発が起こり、続けて周囲の地殻が裂けて溶岩が噴き出し、つい今しがたまで青い光をたたえていたイースクエア星は、見る見るうちに死の星へと化していった。

「き、貴様、何をした！」

「王宮の地下にある動力炉を暴走させただけですわ。私の物でなくなるぐらいなら、いっそ滅びておしまいなさい！おーほほほほっ」

――彼は我に返った。目の前では、ついさっきまで自分が乗っていた旗艦が、断末魔の閃光を発しながら崩壊し始めている。

爆発の間際、艦から一筋の小さな光が飛びだすのを、彼は見逃さなかった。

「小娘――」

彼の耳に、聞こえるはずもない王女の嘲笑がこだました。しかし、今の彼にできることは、辛うじて崩壊をまぬかれたコックピットの中から、王女の乗った脱出カプセルを見送ることだけであった。

ちょうどそのころ、王女ははるばる遠い星から来たという「勇者」に救助され、イースクエア星はフリントの働きで元の輝きを取り戻そうとしていた。

王女は「勇者」に向かって、こう語りかけた。

「私の星を救ってくれて、ありがとう」

（沖縄県　不留法師君⓪当）

☆一方通行の視点からだけでは、見えない真実がゴマンとあるというためになるお話。



➡（沖縄県　不留法師君⑰）

☆兄弟そろって呪われとるぞオイ。



➡（東京都「雲丹の平造」君⑱）

☆その一言で、もはや揺るがぬ食欲ー。



➡（福岡県　鬼畜とよんで　磁臣君⑲）

☆ううつ、お金で買う御心なんてなあ〜。

これが青春
お手軽クリティカル!!

☆セガのタントアールが、一年の歳月を経て帰って来た…というわけで「イチダントアール」。

まだクリアまでやり込んでいないのですが、前作より少し手ごたえが増したかな？という感じですね。

あと、全体的に見て、一つ一つのミニゲームのゲーム色が濃くなったような気がします。これはいいことですよね。

例によって、二人同時プレイも可能だし、多人数で集まってワイワイやるのも楽しいゲームなので、幾人かで集まったときなどやってみてはいかが？

また「全種類のゲームを極めてやるぜー」という熱いゲーマーの方は、そこらへんのトレンディーなカップルゲーマーには負けないように頑張ってください（笑）。

（群馬県　結城光君Ⓟ）

★このゲーム、一人でやるのはマジでつらいっスー。横で誰かにサポートしてもらうのがよかろうミスター。

☆最近、久しぶりに「こ、これやーっ」と思えるゲームに出会った。その名は「痛快GANGAN行進曲」！作った会社はADK！

熱すぎて目もくらむ演出、暑苦しいキャラクター、そして一番重要な事…熱すぎてバカ。

各キャラの持っている「ガンガン必殺技」も強烈すぎて涙が出るようなものばかり。ちなみに、私は条の「友情の熱血合体パンチ」で、まずネーミングでひっくり返り、次に実際技を見て、これまたひっくり返ってしまった。やっぱり時代は「オヤビ～ン」。94の新たなるキーワードだろう。要チェックや！

みんなもぜひ見かけたらプレイすべし。IQ100以下のはじけんばかりのバトルがみられる事は必定だ。

当然、私は毎日100円入れて熱く、激しく、そして美しいバトルを繰り広げています。まったくイカス会社だぜADK！

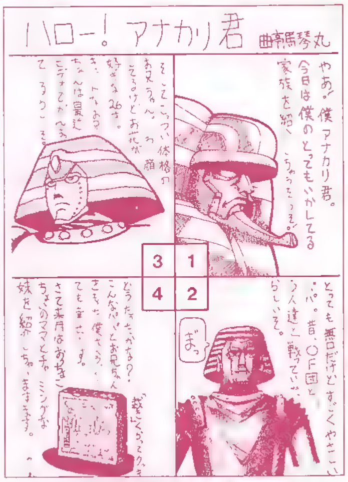
（PS．バカッて言ってますが悪意はありません。愛すべきってゆーような意味に取ってくれると幸いです）

（兵庫県　へちまプー（モータル命）君Ⓠ）

★究極の乱暴者たちが集いに集ったガンガン行進曲。まさに格ゲー史に残るアナーキーゲームとなることだろう…



⬆（大阪府　森周平君㉓）
☆猫は掘りごたつに入れちゃ危ない。



⬆（東京都　曲亭馬琴丸君㉒）
☆知ってちゃマズイという話も。



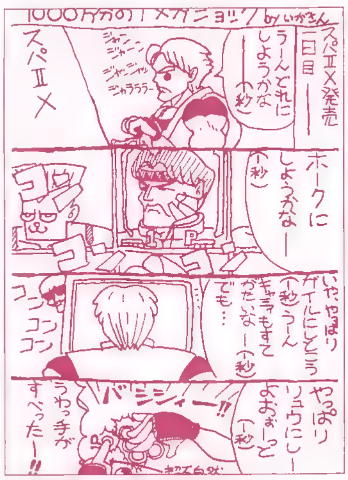
⬆（埼玉県　ACE君㉑）
☆人生リングアウト。



⬆（神奈川県　長崎びいどろ君⑳）
☆ジリツだ…ジリツするんだジョー！



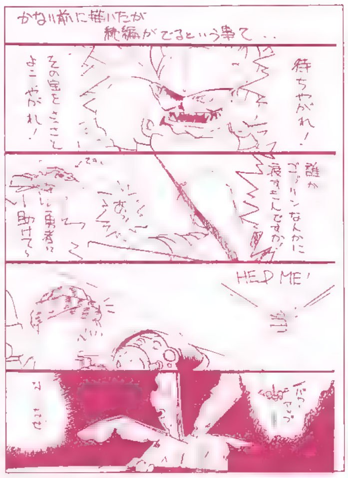
⬆（福井県　味つけちゃぶ台君㉗）
☆Xのヒミツよ永遠に…。



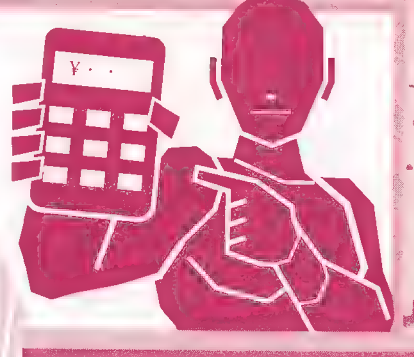
⬆（神奈川県　猪ケ倉鉄平君㉖）
☆正義、とは。



⬆（北海道　しゆりけんのおやす君）
☆砕けっ！ロボッ！…あり？



⬆（神奈川県　Mr. Mt君㉔）
☆んーよくあるよくある（だぁーっ！）。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③

買います

OVA「ツインビー～ウインビーの1/8パニック」特集です。

●OVA「ツインビー～ウインビーの1/8パニック」を買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡を。

（〒350－11　埼玉県川越市旭町3－24－44　山本学）

（〒321－01　栃木県宇都宮市西川田町1039－4　涌井優）

（〒153　東京都目黒区下目黒6－10－12　久保田智洋）

（〒651－22　兵庫県神戸市西区糀谷3－13－1　宮嶋実）

（〒950－21　新潟県新潟市真砂3－23－12　山田隆史）

（〒276　千葉県八千代市大和田588－6　平手章裕）

締め切りは山本君のみ②でほかは③です。また久保田君と宮嶋君はレンタルしてくれる人も連絡くださいとのことです。

●FC用ソフト「メタルスレイダーグローリー」を譲ってください。送料こちらもち。希望価格明記のうえW葉書で連絡を。（〒981　宮城県仙台市青葉区滝道3－3　菊池拓哉）②

●SFC用ソフト「ファイナルファンタジーⅣ」の初回出荷分のものを5千～1万円くらいで買います。またはネオジオ用ソフト（サムライスピリッツ、龍虎の拳2など）との交換でもかまいません。まずはW葉書で。（〒064　北海道札幌市中央区北一条西27丁目河野MS201　石原ますみ）③

売ります

●NEO・GEO本体＋コントローラー×2＋サムライスピリッツ＋サムライスピリッツゲーメストビデオ＋メモリーカードを2万円で。（〒535　大阪府大阪市旭区森小路1－3－2　602　林和貴）②

●古いアーケードゲームの宣伝パンフレット150種類以上あります。スペースインベーダー、ドラゴンバスター、ギャプラスなど1枚千円より。80円切手2枚でリストを送ります。（〒663　兵庫県明石市大蔵谷奥6－6　森川泰利）③

●ストⅡとマッスルボマーのTシャツ、ヴァンパイアとスーパーストⅡエックスのポスター、ヴァンパイアのシールを無料で差し上げます。希望の方はW葉書で。愛知県内歓迎。（〒498　愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字中六73　川崎壮太郎）②

●PCエンジンSG＋専用ソフト5本＋ソフト15本＋その他を2万円以上で。（〒437　静岡県袋井市村松531－1　清水大介）③

●エメラルドドラゴン（PCエンジン版）の非売品CDシングルとPCエンジンSCD用天外魔境ジライア限定版を適価で売ります。送料そちらもち。（〒587　大阪府南河内郡美原町さつき野西3－9－9　今村英司）②

●NEO・GEO本体＋別売コントローラー＋メモリーカードを1万8千円で。またゲームギア本体＋ビッグウィンドウⅡ＋ソニックドリフトを5千円で売ります。まずは封書で連絡を。（〒132　東京都江戸川区一之江2－5－7　愛木学）③

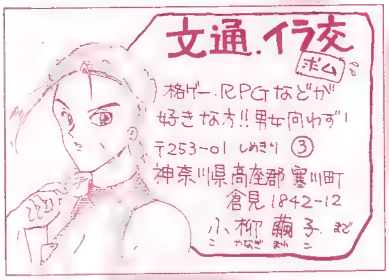
交換・その他

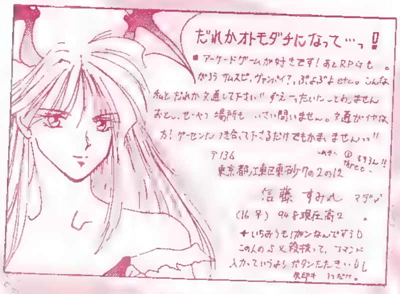
●私の龍虎の拳2のポスター＋得点王2のポスター（美品）をあなたのワルキューレの伝説のポスターと交換してください。美品希望。まずはW葉書で。（〒634　奈良県橿原市小槻町171　嚞田和記）①

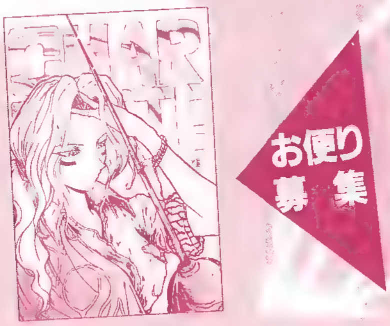
●「國府田マリ子のGAME MUSEUM」の第1～35、41回の録音テープを貸してください。お礼します。送料こちらもち。W葉書で。（〒700　岡山県岡山市西崎2－13－8　渋谷吉則）②

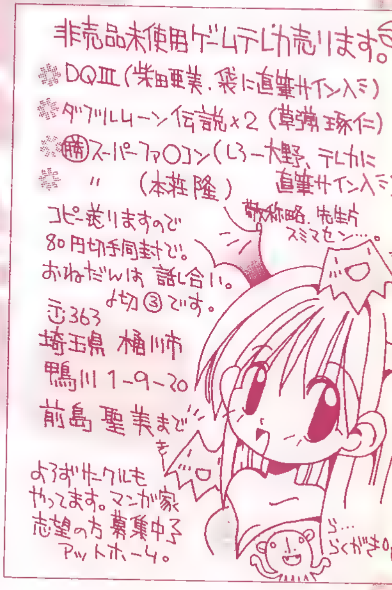
●サムライ、ワーヒー、餓狼、龍虎が好きな人、文通＆イラ交しませんか。年齢が近い人がいいです（当方高1）。初回のみ切手同封してください。（〒520－12　滋賀県高島郡安曇川今在家839　早藤仁志）③

●龍虎の拳、餓狼伝説、UFOキャッチャーが好きな女性の方、文通しましょう。年齢は問いません。また近県の方で休日に一緒にゲーセンに行ってくれる方も募集します。（〒419－01　静岡県田方郡函南町柏谷50－3　古谷誠）②









ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101　東京都千代田区内神田1－11－4　新声社　ゲーメストアイランド係

今、怒濤の演出の数々が君を襲う！

豪血寺一族2

（注：この記事は、開発バージョンの基板を基に作成されております）

プレイヤーの視覚＆聴覚を襲う、戦慄の背景演出！

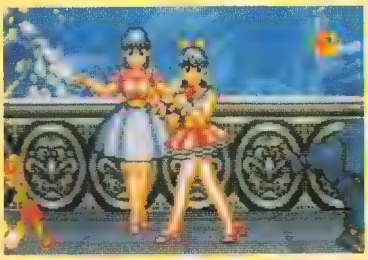
担当：TKO

今回は豪2のウリの一つである『背景演出』および『新キャラ徹底紹介』の2本立てで迫ってみようと思う。

まずは最初に〝見る者すべて、その魂を震わせること疑いなし〟とまで言われている、豪2の華麗なる背景演出の数々をご紹介しよう。

演出その1 クララステージ

ラウンド開始早々、軽快なアイドル系の『歌』が鼓膜に飛びこんでくる。しかも、彼女は曲と同調して踊ってくれるのだ！（内容は結構ひどいことを歌っているので、闘いつつも歌詞に耳を傾けよう）。



彼女は、きちんとアンコールの拍手に応じてくれるのだ。

しかもこの歌、二番が終わってエンディングを迎えようとすると（どこで叩いているのか知らないが）『アンコール』の手拍子が響いてくる。

もちろん彼女はアンコールに応えてくれるので、再び歌うBGMが再開されるワケだ。

クララステージの演出は、もちろんこれだけにとどまらない。画面端には歌に出てくる王子さまの格好をしたキャラの像が立っているし、後ろの水槽の中を突然ブタが高速



水槽の中をブッ飛んでいく子ブタ。たまに二頭泳いでいたりする。

で泳いでいったりする。

クララ単体でも手に負えない演出の暴走を感じるのに、背景のそれを加えた状態は、さながら『演出の大暴走』といった感じだ。



クララの存在だけでも、十二分にインパクトがあるのに…、

演出その2 金田朗ステージ

いきなり、何の前触れもなく『悪ガキ幼稚園』の園歌が流れ出す。ただ流れるだけならまだマシだが、背景の園児たちが『歌と同期して』踊り、歌い、手を叩くのだ！

歌の内容は、幼稚園児にあるまじき破滅的な歌詞で埋められているというオマケつき。

金田朗自身のブッ飛んだ演出だけでも目眩を覚えるのに、背景を伴った状態でのインパクトは強烈だ。



歌に同調して動く園児たち。完全に統制された動きが恐ろしい。



犬と園児のダブルインパクト。見たら二度と忘れられない。

演出その3 お志摩ステージ

一瞬だけまともそうに思えるが、いきなり拍子抜けに明るい『沖縄民謡』をモチーフにした軽快なBGMが、高揚した戦闘意欲にドでかい風穴を空けてくれる。

そんな、さながら放心状態で弛みきった網膜に飛び込んでくるのは、他のステージのように『歌と同期して踊る女の子』の集団。





㊙氏は、この姿がタマらんそうである。



くるりっと回って…、



独断と偏見による、可憐な踊りの連続写真、3連発！

ぼやけた焦点を合わせてその踊りを見ていると、これがなかなかにして可愛らしい仕草で踊っていたりするのだ。

某アイランド担当・田渕健康をして『（男心を）掴んでいる！』と言わしめたその踊る仕草は、まさに一見の価値があるといえよう。



演出その4 千滋ステージ

このステージは、『歌い』こそしないものの、いきなりド演歌調のBGMで闘いの幕を明ける。夜桜を背景に、多数の芸者が桜の枝を手に踊っているさまは、見るからに風流。



千滋と、背景のマッチングが完璧。

このあたり、千滋君の趣味の世界がよく現れているといえよう。常軌を逸した千滋君の攻撃の数々を尻目に、雅で落ち着いた雰囲気の背景演出が千滋ステージのポイントだ。



密かにこの任侠風のおっちゃんも、いい味をだしている。

演出その5 リュートステージ

いきなり、派手な薄紫色でラスタースクロールする背景が角膜に突き刺さる。

ショックによる目眩から回復した直後、君はステージの床にあぐらをかいて座っている、大勢の『ターバンを巻いた男』の姿を視認することだろう…そう、彼らこそが、このステージの特異性を一身に体現する男たちであるー



この状態では、手と首の動きがポイント。



極めつきは、この動きとBGMーマジで耳に残る。

狂声をあげて手を振りかざすその姿には、一点の迷いすらも感じさせない"真摯さ"が確実に存在する。

彼らの叫ぶ声は、呪術的な何かを帯びているかのようなインパクトを伴う。不覚にも聞き入ってしまったが最後、しばらくの間は耳にこびりついて離れないだろう。

演出その6 才蔵ステージ

このステージの演出に関わることだが、最初のラウンド開始時に「一つだけ」約束事が存在する。

それは、画面中央に位置するフォークデュオ"ルー・アンド・マーキー"の主張を聞いてやらなければならないことである。彼らの主張を受け止めるまでは、何人たりともレバー・ボタンに触れることは許されないー

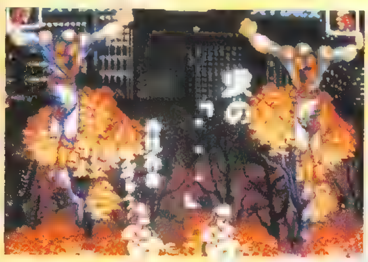


彼らの魂の叫びを聴け！勝負はそれからだ！

『俺たちの歌を聴いてくれ』

これが戦闘開始の合図だ。そんな彼らが、ギターを爪弾きながら切々と歌うメロディーは、とてもじゃないが闘いのBGMには不向きである。

だが、殺伐とした闘いの中で時折耳をかすめる彼らの歌声は、徐々に君たちの心の奥底まで浸透していくことだろう。ちなみに、ラウンド3以降は画面両端の空に『歌詞』が表示されるという、奇抜な演出がなされていることも付け加えておこう。



こんなふうに、夜空に歌詞が映し出されるのだ。

演出その7 オープニング

初期の段階では隠しだったが、最終的に隠しではなくなったようなので、ここで紹介してしまおう。豪2には、コイン未投入時のオープニングデモが、なんと2種類も用意されているのだー

一つは、クララのアップで始まるオープニング。もう一つは、前回の頭首決定格闘大会の結果報告から始まるオープニングである。

結果報告のオープニングはまだしも、クララのアップで始まるオープニングは脱衣麻雀の新作と勘違いしてしまいそうになる。勘違いしてコインを投入する慌て者がいても、全然おかしくないほどだ。



OPの冒頭、その1。



こっちは、違うパターンでのOP冒頭。

演出はこれだけじゃない！

今回は全部を紹介しきれなかったが、細かい演出は各キャラのステージその他、至るところにちりばめられている。

ただ遊ぶだけではなく、目を凝らして探してみるのも面白いぞ。



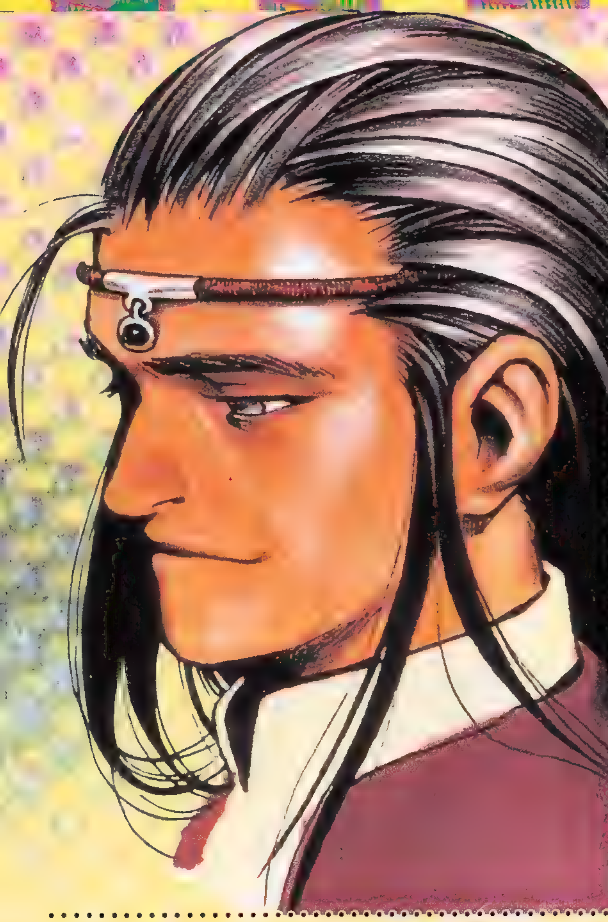
他にも色々と細かい演出が、あちこちに存在するのだ。



礼儀正しいアラブ人

サハド・アスラーン・リュート

担当：爆ぜまくりTKO



演出の紹介に続いては、今回豪2で追加された新キャラクターたちの能力を詳しく探ってみよう。

格闘ゲームに登場するキャラの格好としては、わりとスタンダードな感じのするリュート。

他の新キャラ（特に一部）が異常までに強烈なインパクトを持っているため、カッコいい系のキャラにもかかわらず、やや印象が薄い感がある。

だが、そんな存在感とは裏腹に、リュートの戦闘力は決して低くはない。

通常技は決定打に欠けるものの、必殺技はどれも特徴的、かつ使いやすい。

「奇をてらったキャラは、どうも使いにくくて…」

そんな君は、このリュートを使ってみよう！

リュートの通常技



決め手には欠けるが、立ち攻撃は小キックが頼り。

基本的には、どの技も平均的な威力とリーチを持つ。

平均的であることが欠点ともいえるが、今のところは特別に穴もない点を評価しよう。

遠距離での攻防は必殺技にまかせて、近めの間合いでは立ち小キックを使い、牽制を兼ねた攻撃を仕掛けよう。

立ち大キックを使ってもいいが、他のキャラに比べて特別長いという訳ではないので、単調さを払うべく時折出す、という程度に使おう。

その他の立ち攻撃は、あまりリーチがない。必殺技のつなぎと考えよう。

しゃがみ攻撃で一番使えるのは大パンチ。大足払いよりもリーチがあるので、しゃがみガードで溜めを作りつつ、大パンチから必殺技に連携すると効果的だ。

リュートの必殺技

●ファイヤーストーム

小大ともに攻撃の到達距離は同じだが、小だとスキが少なく、大だと近距離から複数ヒットする。



牽制&攻撃、連続技…本当に頼りになる小ファイヤー。

小ファイヤーストームは、中間間合いでの牽制で多用される。立ち大パンチ（距離問わず）から、キャンセルで連続技になることも覚えておこう。

大ファイヤーストームはスキが大きいので、相手が気絶した際に、至近距離から出して複数ヒットを狙おう。

●フレイムアタック

どちらも近距離大攻撃から連続技に組み込めるが、小だと疾走距離が短いので、普段は大で使おう。

連続技での使用は元より、近距離小パンチを連打でガードさせ、不意に吸いこみにいったりするのも効果的だ（多用すると読まれるので注意）。



しゃがみ小パンチをガードさせ…、



至近距離から不意を突いて吸いにいくと効果的。

特殊な使い方としては、小フレイムアタックをガード方向斜め下→相手方向斜め下でコマンド入力し、技の終了と同時にアビアチャチャを出すという戦法もある。

●サーベルショット

大だとサーベル単体の攻撃判定が大きいが、そのぶんスキが大きい。

どうせ離れた間合いでしか使えないので、スキの少ない小で使うほうが望ましい。

●アビアチャチャ

根元から当たれば、最大4発ヒットする必殺技。

小と大では攻撃判定が生じるまでのスキの大きさが違う。対空としての使用は、判定が生じるまでの時間が少しばかり遅いため、相手の技に潰されてしまうことがある（間に合うようなら狙おう）。

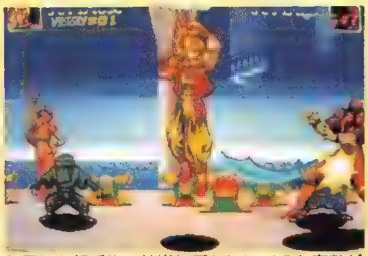
そこで、技の出かかりを引っかけるように、小で相手の鼻先を狙って出してみよう。

一発奥義・ジャスティンマジック

出るまでに少々スキがあり、射程距離も短いという欠点があるものの、威力が大きく、一発逆転を狙えるのが最大の強み。現バージョンでは、ガードの上からでも相当の体力を文字どおり「削りとる」。

ヒットを狙える状況としては、相手の跳び込みを予測して先出しした場合などに限られるだろう。

正攻法としては前述のジャンプに対する先読み、画面端に相手を押し込めて大足払いキャンセルから、または起き上がりに重ねるなどの戦法がある。



転倒した相手に、地道に重ねにいくのも有効だぞ。

小ファイヤーストームで中間距離を制するのだ！

通常技がイマイチあてにならないので、小のファイヤーストームを使って相手の出ばなを挫くように攻めよう。

クララ、がんばっちゃう♡

花小路クララ

マジカルパワー大暴走！
魔法少女は誰にも止められない？

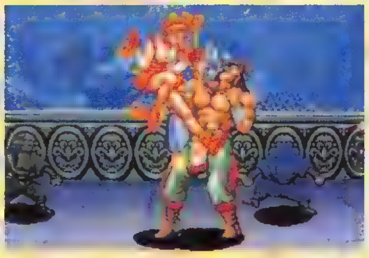
担当：TKO

予想するまでもなく、プレイヤーの使用頻度は全キャラ中№1になること間違いないであろう花小路クララ。あの三石琴乃嬢が声を当てているというだけで、話題性はすでに十分。だが、肝心のキャラ性能を見過ごしていたりはしないかな?って…え?『たとえ激弱でも俺は使う!』だって?それはそれでいい根性だけど、この記事を読めば、もっとクララのことを理解できると思うぞ。

クララの通常技

魔法少女を名乗っていても、所詮は小娘。手に持っているステッキの長さの分だけパンチ攻撃はマシだが…そう、ほとんどの通常技のリーチが短いのだ。一応使える技をあげれば、立ち（しゃがみ）小パンチ、しゃがみ大パンチ程度。

足技のほとんどは役に立たない。地上で闘う場合、クララは必殺技に頼らざるを得ないのだ（そのぶん、必殺技が強力になってはいるが）。



昇りから大キックを当てて…。



着地と同時に大パンチキャンセル必殺技。

ただしジャンプ攻撃は少々変わっていて、クララはジャンプ中に「大キックが連続になる」という特技を持つ。

このため大型のキャラに対して〝昇り大キック→下り大キック↓立ち大パンチ→キャンセル必殺技〟などの特殊な連続攻撃を仕掛けることができる。

ジャンプ大パンチは、ひきつけて当てれば二段になることも特に記しておこう。

クララの必殺技

●ドリームターンアタック

横方向に判定が強いだけというのは、今のバージョンでも同様。相手の突進に対してカウンターを狙うときには使える。

●ドリームマインドブーメラン

スキが少ないので、使用頻度は高い。通常技にリーチのないクララにとって、かけがえのない必殺技だ。これで押間合いを離して、



時々様子を見つつ、連射して押しまくろう。

しまくるのが基本中の基本だ。

●ミラクルアタック

攻撃判定の出ている時間こそ短いが、タイミングをあわせれば対空技として機能する。

連続技や、近距離での不意討ちに使用すると効果的だ。

●ミラクルデスキッス

コマンドの入力受け付けがかなりシビア。

入力時は、レバーを真下で必ず止めることを心がけよう。

一発奥義・スターダスト・レボリューション

攻撃がヒットしたら、即座にドリームマインドブーメランを連射する「屠殺モード」に移行しよう。相手は避けようがないままにくらい続けることになる。きまれば痛快このうえない必殺技だが、くらったほうの身になればたまったものではない。

クララ・変身後の通常技

変身後で特徴的なのは、足払いのリーチが極端に伸びている点だ。パンチ系の攻撃のリーチは変身前と同様に短めなので、足払いと必殺技と併用して相手を押し込めてしまおう。

クララ・変身後の必殺技

●スパークバリアー

滅法大きい攻撃判定に、ひたすら速い攻撃速度。

対戦などで連射モードに入られたら、キャラによっては10秒間耐えるしかなくなるほど強い。



足で弾幕を張っているも同然。対地対空、兼用の必殺技だ。

●スパークセイヴィング

やたら判定の大きい飛び道具。小では横へ、大では前方斜め上へと飛んでいく。

判定自体が大きいので、大で撃つのなら小で連射したほうがいい。



判定が大きいから、意外に跳び越しにくいのだ。

とりあえずクララは強いぞ

変身前の通常技の短さは必殺技でカバーできるし、変身すれば単純な強さを発揮できる。当たれば一撃必殺の「スターダスト・レボリューション」を装備しているクララは、全キャラ中でも最強の部類に入るだろう。



背後霊パワー大爆発！

狐空院金田朗

犬だ！おまえは犬になるのだあああぁ!!

変身前の子供の状態と変身後の畜生状態とでは、ガラリと性格が変わるのが金田朗最大の特徴。犬モードがハンパじゃなく強いので、スキあらば必ず相手にかみ付こう。

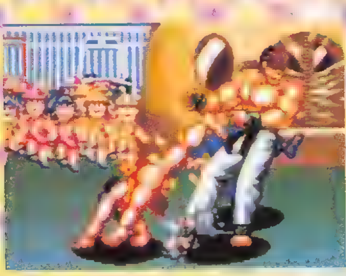
変身前金田朗・通常技

子供だけに、どうあがいてもフォローできないのがリーチの長さ。

かわりといってはなんだが、通常技の多くが多段攻撃になっている。また、多段になっていない通常技はスキが少なかったりと、リーチという面を除けばどれも優秀だ。

一番使えるのは足払い系で、小足払い→大足払いが近距離から連続になる。ジャンプ攻撃から連続で狙ってみるのもいいだろう。

リーチの短さは必殺技でカバー。足払い系で何とかしようとは思わないほうがいい。



小足払いから大足払いが連続技になる。狙う機会は多いぞ。

金田朗の必殺技

●ゴロピカダーン

ジャンプ中に放つことのできる必殺技。小大ともに、極端な違いはない。

着地際を狙われやすいので、バックジャンプしてから使うほうがいいだろう。

●コイコイ飛ゴイ

出かかりが少々遅くて弱い対空技だが、いったん判定が出てしまえば打ち負けることはない。相手の技を見てから出したのでは遅いことが多いので、やや先読みで使うほかはない。

●ブーンスイング

リーチの短い金田朗にとって、地上戦でなくてはならない必殺技。小のほうが技の速度とスキが少ない。大は判定が出るまでのスキが大きめなので、あまり使うことはないだろう。



攻撃速度が速くリーチもある。変身前はこれしかない。

近距離立ち大パンチから連続でつながる（小のみ）のも魅力。さらには遠距離での対空にも使える。

●ポッピングベアー

ひたすら、ただひたすらに可愛らしいだけの必殺技。

出した直後にスキが少ないのはいいが、技の前のフリの長さが…（担当者も含めて）。どうしても使いたいんだあぁぁぁ！という人は、絶対に間合いを離してから出そう。

●突撃シーザー

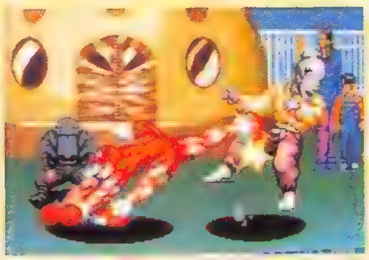
現在では前号のバージョンから進化して、出した直後のスキが「まったく」なくなった。ただし、前フリの長さは相変わらず。よほど何かを狙ってくる相手でない限り、当たってはくれないだろう。

金田朗・変身後の通常技

どの通常技も判定、速度、威力と三拍子そろってはいるが、どれも単体で振り回したのでは効果がない。

これらはあくまで『必殺技と併用』してこそ、相手が戦慄を覚えるほどの威力を発揮するのだ。

基本的には、リーチと攻撃速度のあるしゃがみ大キックを軸に闘おう。素早い跳びこみから小（多段）攻撃を叩きこむのも有効。10秒間を有効に使うよう努力しよう。



大（後ろ）足が強い。変身後の攻撃の基点はコレ。

金田朗・変身後の必殺技

●クーンクーンワンワン

最大の特徴は、そのスキのなさにある。出した直後のスキが『本当にない』のだ。

出したホネを、自ら追い越すことすら可能である。

とにかく技をだして敵を画面端に押し込めつつ、通常技で突っ込んでいくだけも簡単かつ強力なコンビネーションになる。



（使用者は）笑いが止まらないほどスキがない。対空にもなる。

●ワオーンワン

空中から、いきなりボディプレスをかます技。

攻撃速度が速いが、軌跡が鋭角なので低空からヒットを狙うには少々難しい。

強そうだけどやっぱり子供

確かに変身後の強さは異常だが、それも所詮は10秒間。

変身前の姿でブーンスイングだけに頼ることなく、いかに多様な攻めをしつつ要所で吸い付くチャンスを見いだすかがポイントだろう。



横方向の飛び道具や、リーチのある相手には辛いのだ。



豪血寺の最長老

豪血寺お志摩

変身こそないが、特殊なキャラクター、お志摩。使い方しだいで強さが変わるぞ。

担当：MOMO

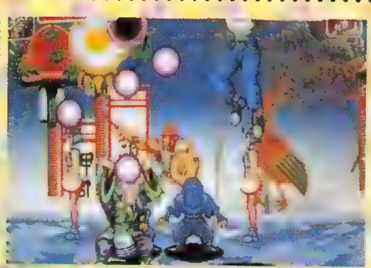


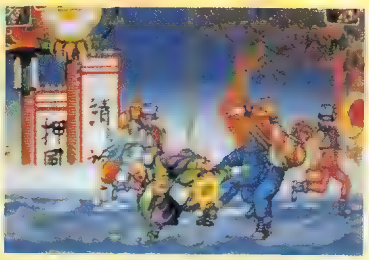
豪2の最年長キャラクター、あのお梅の母である生きる妖怪、豪血寺お志摩。もう、ババフェチにはたまらないキャラクターだ。
そんなお志摩の、ちょっとした闘い方などを書いてみよう。

必殺技は使い方しだい

お志摩の必殺技は、ちょっと特殊な技ばかり。よって、使い方を工夫しないと有効的に使えないぞ。

●星流弾
この技は飛び道具だが、普通とは違う。お志摩の頭上に現れて、落ちる感じで飛ぶので、近い距離の相手や背の低い相手には当てにくいのだ。また、ダッシュやダッシュ系の技をよく使う相手にも同じ理由で使いにくい。
この技の最大の特徴は、コマンドを入れ、ボタンを押し続けると変化する点だろう。
小パンチを押し続けると気弾は最大5発まで増え、大パンチを押し続けると気弾は大きくなり、ダメージも増す。
しかし、溜めるまで時間がかかるので、普通に溜めようとしても、まず無理だろう。
ここまでの説明を見ると使えない技に見えるが、使える一面もある。
離れた相手には、溜めなしの気弾を連続で使うと有効だ。かなり速く連射できるので、なかなか近づけなくなるだろう。
溜める気弾は、相手を倒してから溜め始めるのがいい。一番ベストは、ダッシュキックを当て、キャンセルして溜め始めると起き上がるまでに多く溜めることができるぞ。


最大で、こんなに撃つことができるのだ。


ダッシュキックをキャンセルして…


溜める。これが基本。

●岩砕髪
髪を伸ばして攻撃するのだが、射程の短い飛び道具と考えてもらったほうがいい。
溜め系の技だが、溜め時間は短いので、気弾を使いづらい相手には有効だろう。

●天舞脚
一見、対空技として使えそうな技だが、あまり期待はしないほうがいいだろう。むしろ、地上戦で相手の技の隙に入れるように出すといいぞ。
ダッシュパンチから連続でつながるので、これでもいいだろう。

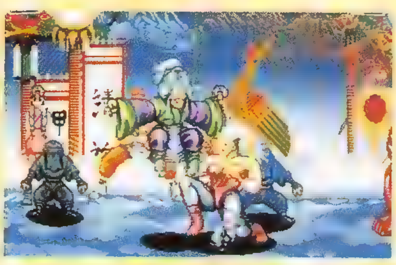
●戌砲
空中で出す技で、小パンチだと真横へ、大パンチだと斜め下に出るのだ。
この技の使い方の一つとして、キャンセルして出す方法がある。小キックで跳び込んでキャンセルできたりするので、意外と使える。最も有効なのが、垂直ジャンプ大パンチキャンセルだ。この有効性は後に説明しよう。
もう一つの使い方として、相手の後ろに回り込んで使う方法だ。起き上がりなどに二段ジャンプで跳び越え、相手の背後で技を出すのだ。これでもちゃんと相手方向に技が出るので、安心だぞ。


起き上がる所を跳び越して…。

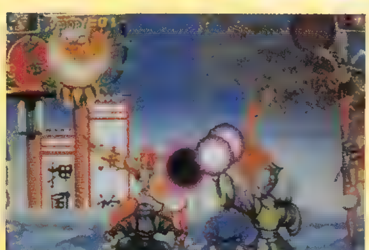

後ろから当てる。奇襲技としてどうぞ。

これがお志摩の闘い方だ

さて通常技での闘い方を書きたいのだが、どの技もリーチが短く、接近戦の苦手なお志摩には使える技が少ない、というのが事実。
そんな中でも使えるのが、垂直ジャンプ大パンチ。この技は、ジャンプしてすぐ出せばしゃがんでいる相手に当たるので、起き上がるところに狙うといいだろう。当たったら、キャンセル戌砲を出せば強力な連続技になるぞ。これは練習して覚えよう。
ほかに使う通常技といえば、ダッシュパンチとキックぐらい。この使い方は、必殺技のところで説明したとおりだ。ダッシュからのキャンセル技を覚えよう。
通常技はこんなものだが、意外と特殊なのが投げだ。この投げは、投げる方向によってダメージが変わるものだ。
簡単に説明すると、ダメージになる気弾が一発しか当たらずに少ないダメージにしかならない。だが、画面中央に向けて投げると、気弾は全部当たり、大ダメージとなるのだ。
しかし、この投げにも一つ欠点がある。それは、相手が倒れないことだ。よって、投げたから起き上りがを攻めろー、と近づくのは危険なのだ。注意しよう。


垂直ジャンプ大パンチは、しゃがみガードできないのだ。


大パンチをキャンセルして、戌砲を出せば、連続技だ。


広いほうに投げれば、大ダメージだぞ。

孤空院家のマッチョじじい見参

孤空院 千滋

ついに来た、かのジジイキャラ。しかもこのセンス、まってましたと言わんばかりの出来だ。

担当：M.D.S.-RIK君

上半身ハダカでサングラス。股間にフンドシがワンポイント。こんなキャラって…。見た目にはあまりカッコよくは見えないが、色モノ系キャラクターのツボはしっかり押さえている。動いているキャラクターを見ればそれを実感するだろう。

●千滋のココが好き①
勝ちポーズ
「ヒャーヒャヒャヒャ」と言いながら小躍りする様が魅力的。


いいねえこの動き。ウンウン。

●千滋のココが好き②
片飛腿
カメラ目線でこっちを見るなっつーの。


またこの笑顔もいいねえ。

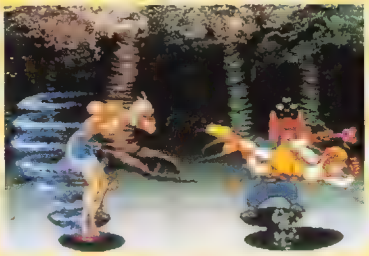
●千滋のココが好き③
爆裂放屁
やっぱりこれですか。初めて見た瞬間、笑いころげて使用キャラ決定っす。千滋はほかにもイヤーンな

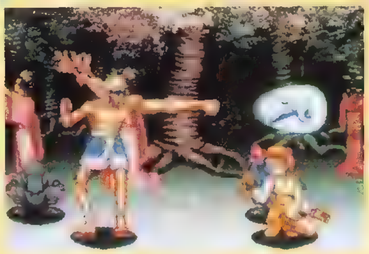

屁で決まりですか。こんなふざけた乱舞は初めてだ。

技がたくさんあるので、順に使いかたと共に紹介していこう。

千滋の必殺技（シャッキリ時）

●竜口壁
判定が出るまでと、出終わったときにスキがあるが、出ている間の判定は上、横共に強い技。対空や、相手の飛び道具を消したりして使う。


判定は激強。ただスキがねえ。


しゃがんだ奴には当たらねー。

●片飛腿
突っ込み系の技なので、頻繁には使えない。起き上がりに先っぽを重ねたり、連続技のとどめに使うのが通常。奇襲としても効果アリ。

●一尺布打
リーチの長い技でスキが大きい。よって奇襲技。近間だと2発当たるが…。

●密義防収体
飛び道具。出るまで若干スキがあるが、連射が結構効くので使いやすい。
しかししゃがんだ相手に当たらないのはねえ。

●爆裂放屁
乱舞系の技。当たる、当たらないにかかわらず出切ってしまうとヨボヨボになる。うまく当たれば最後の屁まで入ることアリ。
また、技の途中で反撃されても、ヨボヨボになってしまうので、使いかたが難しい。

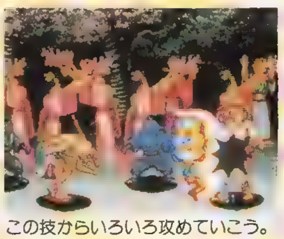

ジャンプで逃げられるとスカッて技が終わっちゃうので注意。

●通常技
リーチは長く、立ち大パンチや立ち大キックが使える。キャンセルかけてバリバリ攻めよう。大足にもキャンセルがかかるので、キャンセルして飛び道具の黄金パターンがイケる。
ジャンプ技も小の技はリーチが長く、出っぱなしなので、攻め、対空と幅広く使える。
とどめは立ち小パンチ、目押しで連打すれば（相手が画面端）、10発くらい平気で入る。一気にピヨピヨだ。


小パンチ連打でピヨらせる！ババアには入らないが。

千滋の必殺技（ヨボヨボ時）

●滅命気攻弾
地を這う飛び道具なので使い勝手はよい。ヨボヨボ時はメインがこの技。


この技からいろいろ攻めていこう。

●嘘膣膝凌
ピョーンと飛んでってしまう対空兵器。地上にいる相手に出すと着地を攻められてダメ。ただ、着地寸前にも当たる（前のみ）のでそこから攻められるか？（キビシイ）

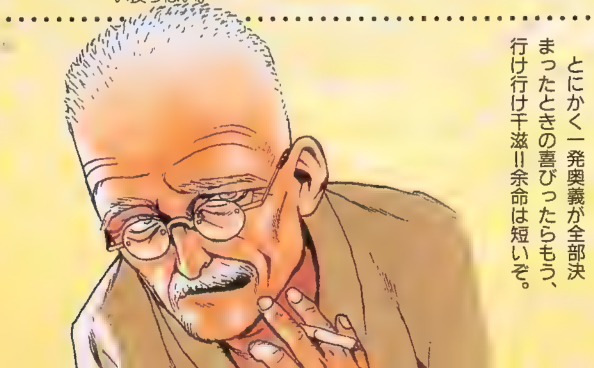

遠間で出して跳び込み防止!?使えない技っぽい。

●吸飲愚爆
投げ技。吸いついて若さを奪う。これで若返ればまたシャッキリ状態になれる。
大足払いをガードさせたあとや、しゃがみの大パンチにキャンセルで出すのが効果的。


キャンセルで出せば相手はビビる（ハズ）。

●通常技
ヨボヨボ状態は、なんといってもジャンプが低い。飛び道具ひとつかわすのにも2段ジャンプしなきゃならないほど。
でもまあ、そのほかの技はそこそこ使えるので、早く若返ろう。

とにかく一発奥義が全部決まったときの喜びったらもう、行け行け千滋!!余命は短いぞ。





WARNING! 外伝中毒者続出!?

DARIUS 外伝 GAIDEN

ダライアス外伝

前回お届けできなかったパワーアップ形態やボンバーを紹介しよう。

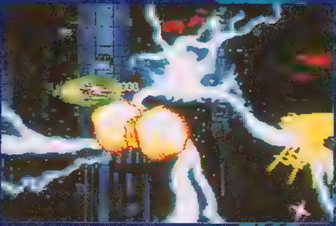
担当：松っちゃん

[illegible]変更点

やはり、一番大きな変更といえばブラックホールボンバーを使えることだろう。このボンバー、即反応で自機が無敵になるのがいい。しかも画面上にボンバーグラフィックが表示されている間は無敵だ。



まず、敵キャラを吸い込んで



ドカーンと画面上すべての敵にダメージ。

このことを利用して、ボンバーを使ってボスに張りついて撃ち込むといった使い方もできる。まだまだほかに使い道がありそうだ。

もう1つ大きな変更というか、新要素がある。各ゾーンに出てくる（中ボスのないゾーンもある）中ボスを味方にできるということだ。

味方になった中ボスは、プレイヤーのショットに反応して攻撃してくれる。この中ボスの効果は、耐久力がなくなるまで続くぞ。

[illegible]に、中ボスはボス出現前に爆発してしまうからだ。

さらに、中ボスを普通に破壊すると2万点だが、コントロールボールをはずし（1万点）、中ボスを味方にすると（3万点）4万点も加算されるので大幅なスコアアップにもつながるのだ。



中ボスの頭部についているコントロールボールに撃ち込むと、



コントロールボールが分離する。



このコントロールボールを取ると中ボスが護衛機になるぞ。

[illegible]は便利 [illegible]からのシステム・テクニック

まずは、パワーアップシステムから。

対空のショット、対地のボム、防御のアームと3種類のパワーアップがあるのはみなさんご存じのとおり。このパワーアップに形態が与えられ、大幅にパワーアップする時がある。

それぞれの形態とパワーアップに必要な個数は表にまとめたのでそちらを見てほしい。

さらにダライアスではプレイヤー救済措置として死んだ時に一気にパワーダウンしないようになっているぞ。

対空は、1つ前のランクの最弱まで、防御はランクの最弱までパワーダウン。対地は死んでもパワーダウンなしだ。

この3つのパワーアップで防御のパワーアップに少し変更点がある。

以前なら、最大のアームストック数はかなりの数だったが、外伝ではアームは3、スーパーは4、ハイパーは5と、アームの最大ストック数が低い水準で決められてしまった。

まあ、最大ストックの時にパワーアップアイテムを取ると5000点入るけどね。

ほかには、レバー前に入れながらショットを撃つとボムが前のほうまで飛び、後ろに引きながら撃つとほとんど真下にボムが落ちることは知っ



各パワーアップの色に対応した敵キャラを破壊するとアイテムが出現。下の青の敵キャラはアームのアイテムを出すぞ。

表Ⓑ青いアイテムを取ったときプラスされる耐久力

	アームがあるとき	アームがないとき
アーム	＋1	＋3
スーパーアーム	＋2	＋3
ハイパーアーム	＋3	＋3

防御がアームで耐久力が残り1の場合は、そのまま取ると耐久力は2しかならないが、アームを削ってから取ると耐久力は3になることは覚えておこう。

表Ⓐパワーアップ形態

ランク	1	2	3	4
対空中物	ショット（0～2）	レーザー（3～5）	ウェーブ（6～11）	サーチオプション（12～14）
対地上物	ボム（0～2）	ツインボム（3～5）	マルチボム（6～8）	ホーミングボム（9～11）
防御	アーム（0～4）	スーパーアーム（5～9）	ハイパーアーム（10～14）	

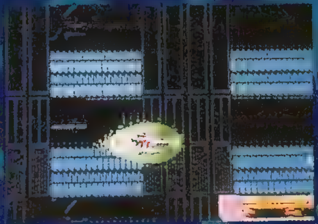
※カッコ内はパワーアップを取った個数。

ておこう。
これでパワーアップについては最後。ショットのランクがウェーブまでいくと背景を貫通するのも知っていて損はないぞ。



ウェーブは背景を貫通する。

これ以外にも、ダライアスならではの仕掛けがもりだくさん。



あれ、変なところにアイテムが…。



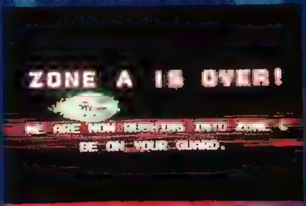
これは銀の得点アイテム。これ以外にも、金の全滅アイテムと1UPアイテムが地形に隠れているぞ。



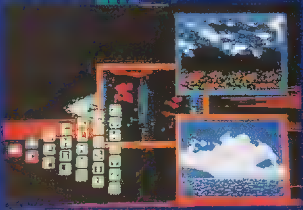
各ゾーンの終わりに画面が暗くなり、WARNING!!の文字が表示。



さあ、巨大ボスとの戦闘だ。



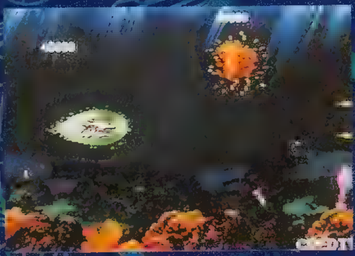
ボスを倒すと次のゾーンへ。



次のゾーンは、このゾーンセレクト画面で選ぶ。

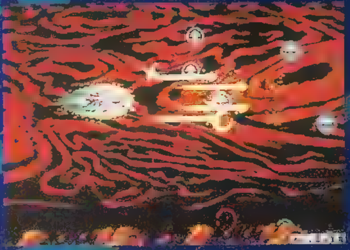
ダライアス外伝フォトギャラリー

外伝の美しいグラフィックスをとくとご覧あれ！スペースの都合で全ゾーンを紹介できないのが残念。
これはCゾーン惑星ヴァディス海。



画面上の点数は、編隊ボーナス。なんと4万点も入っている。

ダライアスⅡの最終面の曲「SAY PAPA」を覚えているだろうか。外伝中一部のゾーンの曲は、それと同じく[illegible]になっている。タイトーミュージックの凄さをあらためて感じるものだぞ。



なんか見なれた[illegible]。

Dゾーン小惑星帯。どこかで見たような敵キャラがいますね。

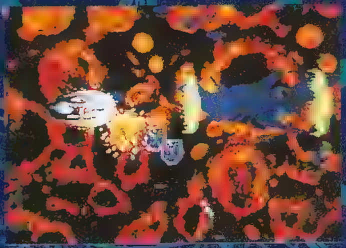
Eゾーン宇宙 ワープゾーン。



自機に近いのがラワガス、右上のがマヤリーグ。



ダライアスのボス「キング・フォスル」の登場。こんなところにもダライアスのこだわりが。



これは、ワープ中のカット。敵の出現が凝っているぞ。



これでワープアウト。実際にプレイしてみるとスゴイのひとこと。

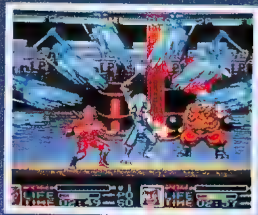
外伝前半の見せ場、ワープゾーン。背景がウニャウニャラスタースクロールするのだ。ワープイン、ワープアウト時の特殊効果も必見だぞ。
さて、これから先のゾーンがどうなっているのか、エンディングはどんな感じなのか知りたいところはたくさんあるが今回はこれで終わり。次号を待て！



Bゾーンボス。この[illegible]つ形態がある。

NEOCD

ADK



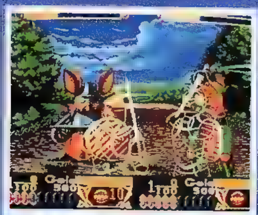
仲間を集めて敵の首領『幻妖斎』を倒せ！

ニンジャコンバット



闇を斬れ。

悪の忍者軍団『影一族』を滅ぼすべく、『ジョー』と『ハヤブサ』は敵の要塞『ニンジャタワー』へ。仕掛けられた罠、死闘を通じて出会う友、奥義をつくした忍法の激突！これがドラマチックゲーム！



3D視点で展開するブレイド&マジックアクション！

クロススウォード



最強の騎士道伝説。

リアルバトルRPG登場！火花散る大剣劇！迫り来る強敵に、魔法で反撃逆襲チャンス！想像世界のRPGの戦闘をリアルに再現！恐怖の帝王、魔界の使者『ナウシズ』を倒せ！



コマンド入力で奥義が炸裂！

ニンジャコマンドー



史上最強の忍者軍団、参上！

タイムマシーンで過去の時代を操作し未来を戦場の渦に巻き込もうとたくらむ死の商人『スパイダー』。スパイダーの魔の手から、歴史を守ることを使命に世界中の忍者が今、ここに集結する！

■ADKテレフォンサービス☎048(775)2347 ※電話番号はお間違えなく。

NEO·G

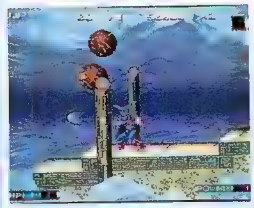
ネオジオCDに参入！



マジシャンロード

魔の世界へ

失われた８冊の魔導書の封印を求めて、『マジシャンロード』最後の末裔、エルダが、今、旅立つ。
混沌と恐怖の時代に終止符を打ち、そして、愛すべき祖国を救うために…。



〈火〉〈水〉〈風〉のエレメンタルを掛け合わせ、「ガル・アジース」を封印せよ！



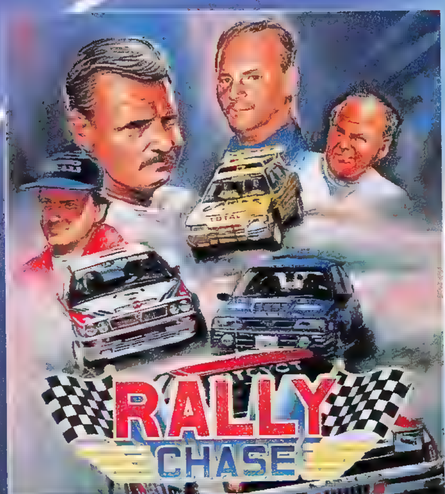
ラギ

めざせ帝国。

惑星『ラギ』はインセクタリアンの住む美しい星であった。しかし他の天体から来た『ダルマー族』によって環境は破壊され、汚染の一途を辿っていた。そんな中、一人の少年が立ち上がった。彼の名は『ブルー』。次々と現れる奇想天外な敵と罠。不思議な世界が待ち受ける。



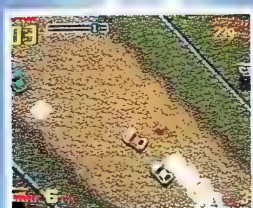
コミカルなファンタジーアクションゲーム。



ラリーチェイス

つかめ栄光！ 駆けろ大地！

『世界ラリー選手権(WRC)』と『パリ・ダカールラリー』の２つのレースを実際のレースデーターをもとに可能な限りリアルに再現！
大自然を舞台としたコースがキミを誘う！世界屈指のドライバー達をドリフトテクニックで蹴散らせ！
キミは栄光をつかめるか!?



テクニックを駆使してワールドチャンピオンをめざせ！

ADK 株式会社エーディケイ　営業部　〒362　埼玉県上尾市愛宕1-16-8　TEL 048-775-2412（代表）


COMING SOON!!
BANPRESTO
“気”は、いま最高潮へ！
未知なる超必殺技が
バトルフィールドを貫く!!


必殺技が、超必殺技が、バトルフィールドに炸裂！
スーパーオートバトルによる壮絶なパワー戦と、
ダイナミックな空中戦で10人の戦士たちが、
銀河最強を競う大迫力のリアル・アニメーションバトルだ！
TVアニメの声優によるアクションボイスは臨場感バツグン！
途中参加、コンティニューOK！
必殺技は各キャラ7種類以上！
ゲームだけのオリジナル技も登場するぞ！
どう戦う!?迫りくる人造人間の、そしてセルの脅威！
DRAGON BALL Z 2
ドラゴンボール
SUPER BATTLE
スーパーバトル
(仕様) 8方向レバー 3ボタン Wコンパネ 横画面
2人協力プレイ、コンティニュー、途中参加可能！
株式会社バンプレスト
VG事業部
PHONE:03-3847-5165
©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画 ©BANPRESTO 1994

すばらしいゲームがある限り、オレらはいくぜ～!



出発直前写真。ちなみにこんなに大勢ではいきません!

(ゲ)屋宅配便ツアー

久々に夏に大移動の(ゲ)屋宅配便!
今回はヴァンパイアでライターと対戦!

対戦スタッフ:立桑多
K-TAN
珈琲FREAK!
取材&カメラ:ずるずる

松戸市・東京ガリバー 7月24日

いざ、出陣!!

ということで、7月24日に千葉県は松戸市にある東京ガリバーで、編集部員との対戦大会が行われた。これはちょっとおいといて…。



今回は電車でいったんですよ。荷物の運搬までやるはめに…。

対戦大会のその前に…と

対戦大会に入る前に、ガンダムEXREVUEのデモンストレーションが行われた。



う～～む、おくのお姉さんがDS-1のプレイに「あ～情けない」というようなポーズを。

バンプレストからは川島名人が、ライター側からはなぜかその場に居合わせたDS-1がCPU戦に臨むことになった。

しかしCPUがあまりにも強すぎたために、両者とも勝つことはできなかったのだぁ～。でも、確かにあのCPUの反応は尋常ではなかった。



プライヤーの質問に親切に答えてくれた川島名人。

そして対戦大会へとなだれ込む…

午後2時を過ぎたころ、(ゲ)屋グッズ販売とスパⅡX大会はほぼ同時に開始された。

対戦相手は、その場に約60人いた中から抽選で30人、ライターがそのつど対戦者をクジ引き方式で決めていくというものだった。

inガリバーに参戦した編集部員は、K・K雪風、珈琲FREAK!そして、私K-TANの3人。使用キャラはT・ホーク、サガット、ザンギエフとブランカとリュウ、キャミィ、バイソンと、自分の担当キャラとサブキャラを使っての入り乱れたバトルとなった。



左から珈琲FREAK!、K-TAN、K・K雪風。

サブキャラの成果はいかに

結果はK・K雪風が6勝4敗、珈琲FREAK!が4勝6敗、K-TANが6勝4敗、トータルだと16勝14敗。

担当キャラ以外のキャラを使ったということで、場内は謎のどよめきが渦巻いていた。

さあ、表彰式だ

今大会には敢闘賞と最優秀賞があり、敢闘賞にはK・K雪風のザンギエフを破ったザンギエフ使いの竹田君に。見事なスクリュー合戦だったぞ(理由はそれだけではない!)。



敢闘賞には竹田君が選ばれた。

そして、最優秀賞に輝いたのは、一番最後の試合のROUND2の対戦で、見事私にファイナル・アトミック・バスターを決めて大会の終わりを締めくくった、ザンギエフ使いの本橋君に決定した(もちろん、決定の理由はそれだけだ)。

しかし、肝心の本橋君が大会終了後に行方をくらましてしまったので、とりあえず友達と称する人物に粗品を渡しておいた。あれだけ場内を沸かせた人だから、帰らないで待っててちょうだいよ…。

3人とも昼メシぬきで対戦していたので、もう終わったころにはグーグーでしたよ。ホントに…。もう、速攻で近くのお店に足を運びましたね。

対戦、観戦、(ゲ)屋グッズなどを買いに来てくれた大勢の方々、ありがとうね。



定版となった記念撮影。今度来た時もよろしくね。

ゲ屋 宅配便ツアー

郡山・ネバーランド 8月6日
会津若松・ファミリーランドカーニバル 8月7日

東北って涼しいかなあ…

北上する今回の宅配便、ちょっとは涼しくなるのではと期待しながら東京を出発。いかなることが起こるか楽しみー

8月6日 郡山・ネバーランド編

前日の夕方に郡山に入った一行は、当たり前のごとく夜はゲーセンへ。

駅から近い今回の訪問先のネバーランドさんへ。

4月に出来たばっかりとあってとてもきれい。1Fは大型系とメダル。2Fがビデオゲームとなっていた。

途中の階段には、明日の出場者の名前が。

そして当日。ゲーメストのライターとの対戦はもちろん、ゲ屋の出張販売もある宅配便、2Fは人の渦ができるほどに。

1時半より対戦がスタート。

みなさんのお相手は、サスカッチを使う立衆多、オルバスを使うKITAN、そしてフェリシアを使う珈琲FREAKI

対戦するのは、31人のモンスター使いだ。彼らに加え、さらに店員さんが2人加わった。

試合は2台の大型の筐体を使用してスタート。ライター3人が順々に対戦していく。

前半は一進一退で勝ち負けがあったが、中盤は完勝。しかし後半、またもつれた。

使用キャラは、だいたい平均していた。



立衆多のプレイを見ている後方のギャラリーたち。参考になる?



仲のよさそうな2人の少年。これからは君らの時代だ。

結果は、立衆多は6勝4敗、珈琲FREAKIは7勝4敗、そしてKITAN強しー11勝1敗であった。

対戦が終わったあと、ヴァンパイア講座が開かれた。



ネバーランドさんの前で記念撮影。こんなに来てくれました。

移動はそれほどなく喜多方へ寄り道

郡山から会津若松へ移動中、時間があるので喜多方へでもいってラーメン食べますかということになったのはよかったが、街は夏祭りらしく道がないーさんざんウロウロし、ようやくラーメン屋さんへ。



喜多方にあるラーメン屋さんへ、寄る。おなか減ったぜ～。

やっぱラーメンは喜多方やねと満足して会津若松へ。

いつもは冬、初めて夏に登場した宅配便

毎年1回は来るここ会津若松のファミリーランドカーニバルさん。いつもは年末に来るところ。雪がチラチラなんてところに。でも今回は夏。なーんか変、季節が逆だもんね。

8月7日 会津若松・ファミリーランドカーニバル

2日目は少し内陸へ移動。もうおなじみのお店に登場だ。

今日の対戦は、店員さんを含んで34人だ。ライター3人、昨日と同じキャラでお相手ー

対戦はお立ち台にのった2台の筐体で一目立つ目立つー

対戦がスタートすると、お、調子よく勝っていくー

中盤からはさらに好調ー珈琲FREAKIが負けてからもう一回負けるまで20連勝ー

めずらしい光景ともいえるこの状況の中、あ～っ!ぜんじさん現るーあまりに突然すぎるこの演出にライター陣もビックリー



涼しい屋内で記念撮影。みなさんご苦労さまでした。



店員さんに指名されたぜんじさん（奥）。アナカリスで対戦。



前日の夜、ビシャモンで強く印象に残っていた彼（奥）も出場。

編集長自ら視察ーいやきっとラーメンを食べに…いやそんなことはないーきっとー

対戦も進み、あとは店員さんを残すのみとなったとき、店員さんからの希望でぜんじさんと対戦ーぜんじさんは、アナカリスで応戦ー2ー1で勝ったー（相手の本田さんはビシャモンであった）

ゲ屋のほうの販売も順調に進み、今日も無事終了。

今日の結果は、立衆多は9勝1敗。珈琲FREAKIは、8勝3敗、そして絶好調のKITANはなんと12勝の全勝。

不安だった今回の（私だけって話も）宅配便、意外にも強く勝ち越しで終えることができた。めでたしめでたし。

さあて、東京へ帰るかー


近日見参
（価格未定）
ゲーメスト増刊
真侍魂修羅絵巻
（仮題）

GAMEST MOOK

SOUND COMPLETE SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X

ゲーメストムック　サウンドコンプリート　スーパーストリートファイターⅡX



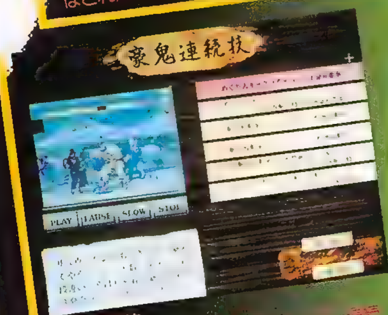
スーパーストⅡXの全キャラクターステージスコアを完全収録！

ストⅡ発売当初から熱望されていたバンドスコア形式の楽譜集が、スーパーストⅡXバージョンでついに登場。スーパーストⅡX最終ボスの謎「豪鬼」の完全出現コマンドのほか、各キャラクター紹介、VGM基礎講座、そして豪鬼完全攻略など、ゲーメスト増刊号「スーパーストⅡX」第2弾として完全フォロー。そして、なんと最大級の付録として、キャラクター紹介や豪鬼の出現方法、連続技、用語集、効果音集などを盛り込んだCD－ROM（Macintosh版）がついてくる！もちろん、そのまま音楽CDとして聴くことも可能だ。

文字、音楽、映像とゲーム雑誌の3 HIT COMBOがここに完成！



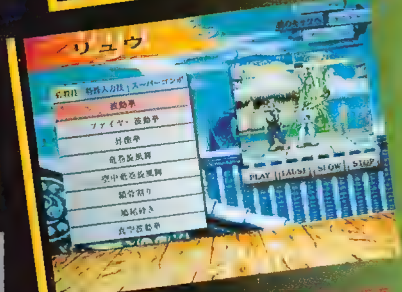
・メインメニュー
豊富な品ぞろえのメインメニュー。食前酒はどれにする？



・豪鬼連続技
ひどいよ、ひどいよ
技の巻。



・キャラ紹介
16＋豪鬼も加えた全
ルを完全紹介。



・必殺技紹介
スーパーコンボも含め
あなたに。スロー再生もできる。



・ボイス集
1粒で2度おいしいボイス集
エックスまでの推移が分かる。

サウンドコンプリート　スーパーストリートファイターⅡX

発売日：10月7日（金）
定価：3800円（税込み）
付録：スーパーストリートファイターⅡX全ステージ曲、キャラクターデータ収録CD－ROMソフト（Macintosh版）
※収録曲は家庭用CDプレイヤーで聴くことができます。

ストリートファイターⅡファン待望の楽譜集がついに出る！

本邦初公開！CD-ROM（Macintosh対応）画面写真だ!!

抱いてそしてキスして

コンスポ



SFC アトラス 10月14日発売 1万500円

お梅フリーク狂喜！

豪血寺一族

©ATLAS

[illegible]まる…わりには何じゃこいつらあ！

あのお種が、みんなの家にやってくる！(ひィっ！)

今から一年前にゲームセンターに登場し、高齢化社会に移行しつつある現代日本の内包する問題点を鋭く表面化させ、若者たちに老齢者完全保養の義務意識をまことしやかに示唆する元凶となった問題のゲーム、あの豪血寺一族が今度はお茶の間に登場だ！

凶悪な変身ババア、お梅＆お種が話題を呼んだあのアトラスの快（怪？）作が、スーパーファミコンに移植されたのだよチビッ子（デカっ子も可）たち。喜べ。



おなじみ豪血寺の必殺メンバー。どう？アーケード版と遜色ないでしょ。

おーとこーのからーてーみちぃ

ご承知のとおり、ハード的制約もあることだし、そっくりそのままードットの違いもなく移植するってのは無理な話なのだが、スーファミ版豪血寺一族は間違いなく、あのアーケード版のプレイ感覚を持って遊ぶことができる一品である。

2段ジャンプや各種キャンセル技はほとんどそのまま残っており、技の判定も一部変わっているものを除くと、ほぼそのままアーケード版と同じ感覚でプレイできるであろう。キャラが小さくなってリーチが変わっているのはしょーがないけどね。

SFC カプコン '95年1月発売予定 予価9800円

名作、降臨!!

キャプテンコマンドー

©CAPCOM

キャプテンとゆかいな仲間たちの大活躍！改造超人たちを屠り去れ。

※画面は開発中のものです。

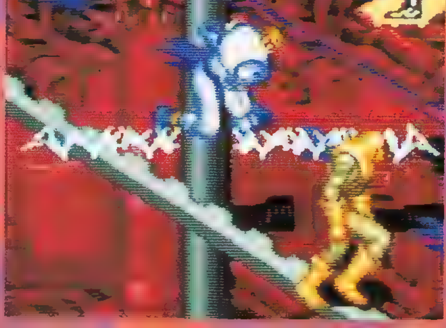
コマンドゥーチャラッチャッチャチャチャー!!くう～、しんぼーたまらんよ。マジで。えっ、何がって？そりゃアナタ、決まってるじゃないすか。ぼくらのキャプコマが、スーファミになったんすよー

「キャプコマ」トノ出会ヒ、ソシテ別レ…

あれはいつのことだったか…。なじみのゲーセンに“やつ”がやって来た日。一目見てカプコンらしいゲームだなと思ったのを覚えている。個性ある4人のキャラクター。ユニークさと強さを兼ね備え、ゲームを超えた魅力をプンプンと発散していた。俺は4人のうち、悩みまくったあげく忍者コマンドーの翔を選んだ。キャプテンも非常に捨てがたかったのだが、キャプテンは忍者じゃないのでやめた。忍者はすべてに優先するからだ。その日から俺、すなわち翔の闘いの火蓋が切って落とされたのだが、半年間の頑張りにもかかわらず4面以降にいくことは遂にできなかった。そしてキャプコマは理不尽にもゲーセンから姿を消してしまった。無念というほかはない。

キャプコマ再び！

俺は待った。ひたすら待ち続けた。悪の象徴、ジェノサイドに正義と怒りの鉄槌をぶち込む日を！そしてッッ!!今



メシもうまいし、背景もきれいだ～♪う～ん、超忠実。



個性あふれる4人を使いたおせ。すべてがおススめだ！



ピリピリねーちゃんズの1人、キャロルでやんす。瞬殺あるのみ、ガスッとね。



そして、コンシューマー機ならではのオマケ機能も忘れちゃいけないぜミスター。このスーファミ版豪血寺は、なんとカラオケ機能付きなのだだだだだ。
礼児のステージとバッファローステージで流れていた（流れる予定であった）あのソウル鷲づかみの名曲が、カラオケで歌えるのだ！テレビにマイクをつないで、近所迷惑に臆することなく声高らかに歌うべし！（事後処理には責任もたないけど）
あと、個人的にぞんざいな意見を述べさせていただけば、スピード調整機能なども付けてほしかったなぁなんつったりしてなーみたいなって気もします。現状速度に慣れたら、ワンランク上のスピードで遊びたいと思うのだがっ。
まぁ、これはあくまでもアーケード版豪血寺一族をベースにして、新たにコンシューマー用に用意された「もう一つの豪血寺一族」と見立てて遊ぶのがよかろう。
スーファミ版もアーケードとそっくりそのままじゃなきゃ嫌だーと言う困り者の君は、基板を買ってもらうしか解決策はないが、その他のよい子の皆々は、ここまで忠実に再現してくれたアトラスさんに感謝しつつ、血気盛んにスーファミで燃ゆるがよい。
（基板を買ってしまった勇み足な困ったちゃん・淵健康）



ナックルボマーの能力はそのまんま!! 出かかり無敵だぜヘイ!!

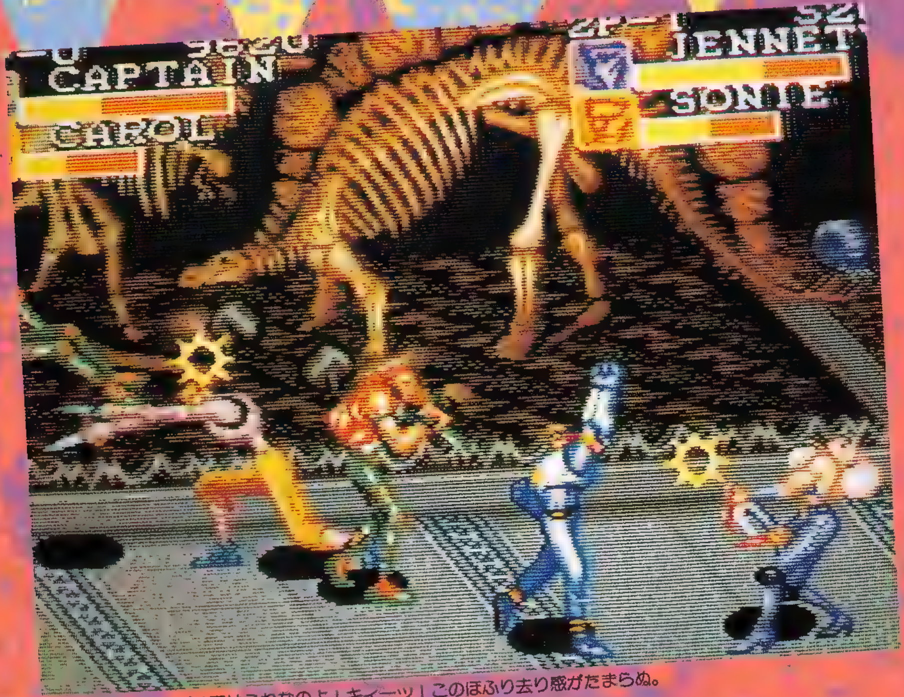


バチ当たりな墓場の対決も健在。妖怪老婆けちらすべし。



お種（ヤングバージョン）もアリだ!! 恋する乙女の桃恋火で相手を焼殺よ♥





これよこれ。キャプコマはこれなのよ！キィーッ！このほふり去り感がたまらぬ。

ここにスーファミ版の「キャプテンコマンドー」がやってきたぁっ！業務用とみまごうほどのグラフィック、さすがに4人同時プレイはできないまでも細部にわたって移植された演出の数々、まさにこれがキャプコマだ！コレダーだってサマーソルトだってバッチリさ！
俺はここに誓う！今度はジェネティーでプレイすることを。そしてジェノサイドを屠り倒すことをッッ!!
（コミゲ連載中のキャプコマ愛読者マウント）



キャプテン自ら出撃。全方向に可能なダッシュを駆使し、キャプテンファイヤーだ！

MD セガ 発売中 8800円

仙水 忍がおススメだ!!
幽☆遊☆白書

最近の格闘ゲームのオイシイところを盛り込んだ秀作っ！



相手を放り上げ、小足からネリチョギにつなぐ。し、忍う～♡

スーファミ、ゲームボーイ版などですでにいくつかゲーム化されている「幽遊白書」。メガドラには2回目の登場だ。メガドラ版「幽遊」は、いわゆる対戦格闘ゲーム。しかし、システム的に少し変わっているぞ。まずは、4人同時プレイができるということ。そしてさらに、餓狼シリーズなどでおなじみの2ラインバトルであるということ。他にあまり類を見ないよね。通常はサシで試合を行うが、ハンデプレイでは1対2、1対3で遊ぶことも可能だ。通常のコンピュータ戦は、1本のみの真剣勝負。全11人を相手に勝ちぬかなければならない。

闘い方は、ガードをボタンでしなければいけない以外は、いわゆる普通の対戦格闘。通常技、必殺技をうまく使って相手を倒す。シンプルだ。そして、おもしろいのが連続技。「2ヒット」「5ヒット」などの表示が、うまく技につながったときに出るのだが、どこまでつなげることができるのか研究するのが楽しいぞ。





なんと戸愚呂兄も登場。かなりキテます。

さて、このメガドライブ版「幽遊白書」、ぱっと見て地味に感じる人もいるかもしれない。確かに最近のゲームにしてはキャラも小さく、色数も少なく感じる。ところがこのゲーム、とてもアーケード格闘ゲーム的なのだ。某ギースの当て身投げ的なものがあったり、挑発、超必殺技、キャンセル技の存在、そしてそれを利用して連続攻撃を組み立て、研究し、発見する楽しさ。

超奥技サクレツ！幻海と幽助のは特にカッチョいいぞ。

そう、このゲームの連続技へのこだわりは美学にまで昇華されるといってもいい。一度相手を投げてから、追いうちをかけるように連続技を入れることもできる。必殺技もよく考えられていて、格好いいものばかり。ゲーム自体のスピードも速めで、キーのレスポンスもいい。ただ、惜しむらくは先にもいったようにグラフィックなのだ。決して悪いものではなく、動きとかは結構いいセンいでいると思うのだが…。正直もっと頑張ってほしい気がした。ほかがいいだけにね。

それにつけても、エンディングに流れるゲーメストビデオばりの連続技コーナーは、はっきし言って感涙ものだよ。ぜひともスーパーレベルでクリアしてくれ！

(幻海マニアにたぞう。ただしヤングバージョンのほうね)



霊丸(レイガン)を前もってためておき、相手を投げたのちにブチ込む！



100%戸愚呂弟は、気合だけでフッとばすぞ。喝(かっ)!!

飛鳥の

クイズ ゲームはな～に 読者版

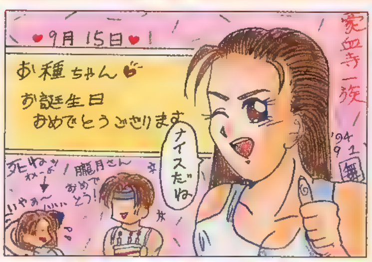


(兵庫県　伊倉すじ子さん)

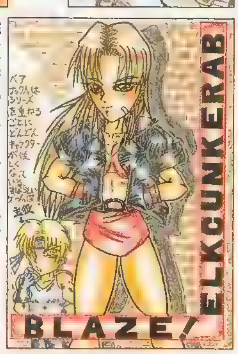
来たよ来たよ来ましたよ。かなりムズいと思われるイラストが。こないだの「彷魔が刻」はいっぱい正解者がでたけど、これはどう？前々回の答えは「バトルマスター」でした。



(埼玉県　Pちゃん)
良すぎ♡それしか言えない。



(宮城県　朧月　舞さん)
そして朧月さんも今年でウン歳に。



(埼玉県　アストロガイII君)
うん、たしかに。もっぱらアクセルだったけどいい脚してますこの女(ヒト)。



(埼玉県　ぱる成吉さん)
ぜひ極パロビデオもこいっしょにどーぞ。

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



ゲーメストアイランドツイン

いやー、今年の夏は実家は長崎に一時帰省しておったのだが、まだ地元では多数のテ[illegible]筐体がフル稼動し[illegible]ました(テーブル対戦台も!!)。[illegible]ームですんずん数が入っていたのだが、テー[illegible]筐体に入っていたため、思わず80年代のゲームと勘違いしていたという…。



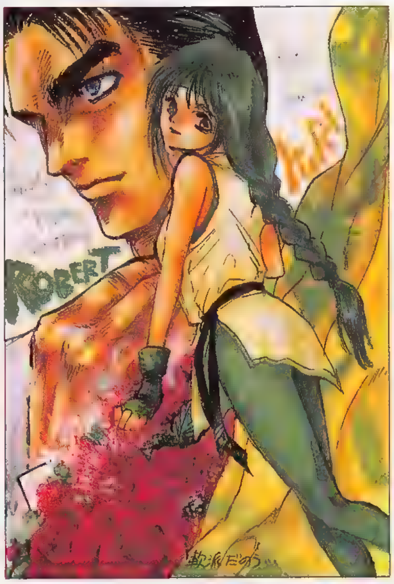
➡(東京都　阿久恵里亜子さん)
☆ヒソカに続編復活を望みたいのだが。



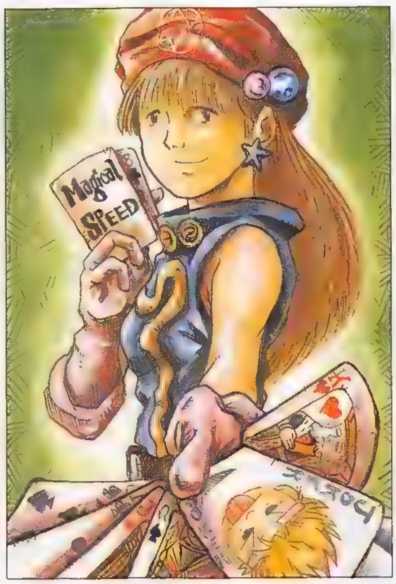
➡(大阪府　竹井床さん)
☆魔法の夜に二人―永遠への扉が、開く。



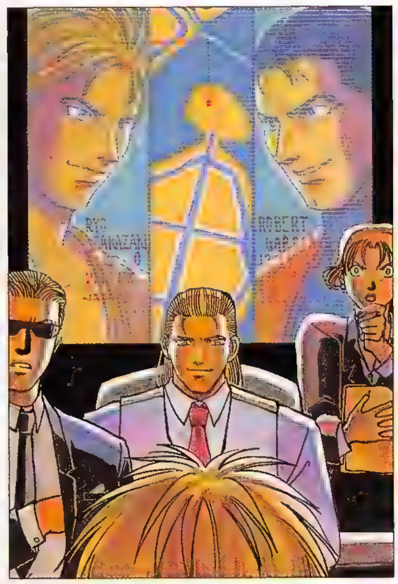
➡長崎でサマバケ中の田渕健康。



➡(宮崎県　T・S-NG君)
☆一人じゃないから、強くなれるね!



➡(埼玉県　真愚君)
☆まじかりーな反応速度を超えられるか!?



➡(神奈川県　楽浪群さん)☆眼前に、最強最大。



⬆(愛知県　太平洋海さん)
☆次なる闘いは、すぐそこだ!!



⬆(北海道　ぽぽ☆あられさん)
☆スゴい派手!!でも雰囲気出てるなあ。



⬆(兵庫県　蚕中彼方ちゃん)☆ズバリ色っぽいナコルルは反則でしょう。

で、次回予告。次回は124号で募集した、「メカもの」豪特集だ!!全国のメカフェチ諸氏は首をロンゲストにして待つべし。
でで、今回募集するお題イラスト、テーマは「脇役」だ!!ゲームに登場する縁の下の力持ち、場を盛り上げるには欠かせぬ存在の脇役どもを大ボシュウ。ふだん日陰で目立たぬ脇役の皆々に、スポットライトを当てるのはチミだ――。

緊急指令！ゲーメストサポーター求ム！



悪だくみをする編集部員たちは別にして、彼らが身に着けているスタジャンのロゴ部分のデザインが多少変化するけど、色や形はこれが基準になります（フリーサイズ）。

やあみんな、今日は私ことゲレンジャーカーマインがみんなに吉報をもたらそう。みんなは、ゲーメストスタッフが身に着けているスタジャンの存在を知っているかな？今回、この希少価値バリ高の逸品アイテムをみんなのために作ろうという計画が持ち上がったんだ。

▶限定生産1000着で、シリアルナンバー付きというスバラシさ！受付開始は10月5日消印より有効だ。それ以前のものはナンバーが後回しになってしまうので要注意！それから、このサポータージャンパー略してサポジャンの注文は、振替用紙に単品で注文してくれないと、それも後回しになってしまうぞ。ちなみに、注文は㋖屋でも受け付けてるんだ（条件は同じ）。そういうことで、みんなヨロシクグッドラック！

サポジャン▶9800円（予価）▶通販番号:G-18▶送料:F





晶
定価1200円　送料：A
通販番号：ST-7



綾
定価1200円　送料：A
通販番号：ST-8



みづき
定価1200円　送料：A
通販番号：ST-9



らぶりぃず
定価1200円　送料：A
通販番号：ST-10

＊実際の商品とは多少異なります。



極上パロディウス
定価1200円　送料：A
通販番号：K-19

おほほほほ――っ。私の名は死神将軍。頭の上にちょこんと乗っかってる眼球バレッタがチャームポイントのドグマ支部長ザンス。ついに、我らドグマのにっくき宿敵、ゲレンジャーたちの活躍の舞台を奪ってやったザンス～！今後、読サビはこの死神将軍が思いのままにさせていただくザンス。手始めとして読サビの目玉商品であるナコルル人形を一人占めにしてナコルルに囲まれたまま眠っちゃったりしちゃうザンス～♡

















あまりの反響の多さにドクサビは早くもパンク状態!!初回製作ぶんは完売となりました～ただ今再生産中で、次回入荷予定は10月下旬となっていま～す!!11月上旬にはお届けできるようになると思いますので、もうしばらく待っていてくださいネ!!

ナコルル人形
定価7000円　送料：E
通販番号：SS-87
チチウシ付き

侍魂貯金箱
定価1800円　送料：E
通販番号：SS-51
壁にかけられま～す

侍魂賭乱舞
定価1500円　送料：E
通販番号：SS-48
オリジナルゲームも遊べるぞ

ナコルルキーホルダー
定価680円　送料：B
通販番号：SS-88
侍大会記念で～す

X最強消しゴム
定価120円　送料：B
通販番号：C-53

Xレディース消しゴム
定価120円　送料：B
通販番号：C-54

うきょきょ。ナコルル人形のほかにもミーが引かれるアイテムがあるザンス。ストⅡXのニュー消しゴム2種類ザンスね。むうう、この死神将軍をしてここまで満足せしめるとは相当の強者ザンス～！かように素晴らしい技術力を持つ読サビとドグマが手を組めば、世界征服などたやすいザンス！もうガマンできないザンス～！

龍虎2おとめーずポスター
定価1000円　送料：G
通販番号：GS-12
2枚組になってまーす

読者サービス部




雑君W・H2下敷き
定価280円　送料：D
通販番号：GA-22


JET下敷き
定価280円　送料：D
通販番号：A-14


らぶりぃず下敷き
定価280円　送料：D
通販番号：ST-21


雑君W・H2ノート
定価250円　送料：C
通販番号：GA-19


雑君ペンケース
定価350円　送料：C
通販番号：GA-24


龍虎2ペンケース
定価680円　送料：C
通販番号：SS-76


JETスパイラルノート
定価380円　送料：C
通販番号：A-13


侍落書き帳
定価400円　送料：E
通販番号：SS-71


龍虎スパイラルノート
定価380円　送料：C
通販番号：SS-77

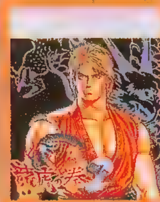

らぶりぃずスパイラルノート
定価380円　送料：C
通販番号：ST-20


雑君キャリーケース
定価1000円　送料：E
通販番号：GA-25


舞ちゃんカップ
定価800円　送料：G
通販番号：SS-67


餓狼SPカップ
定価800円　送料：G
通販番号：SS-68


悪の帝王カップ
定価800円　送料：G
通販番号：SS-69


龍虎2イレーサー
定価120円　送料：B
通販番号：SS-79


乙女字消し
定価120円　送料：B
通販番号：SS-80


雑君W・H2消しゴム
定価120円　送料：B
通販番号：GA-20


スーパーストⅡXペンケース
定価680円　送料：C
通販番号：C-50


龍虎2カップ
定価800円　送料：G
通販番号：SS-84


乙女ずカップ
定価800円　送料：G
通販番号：SS-85


闇の男達カップ
定価800円　送料：G
通販番号：SS-86


雑君W・H2イレーサー
定価120円　送料：B
通販番号：GA-21


プリティイレーサー
定価120円　送料：B
通販番号：ST-25


らぶりぃ字消し
定価120円　送料：B
通販番号：ST-24


龍虎2キーホルダー
定価580円　送料：B
通販番号：SS-83


JETペンケース
定価780円　送料：C
通販番号：A-12
ペンケースと定規セット


餓狼SPシャープペン
定価400円　送料：C
通販番号：SS-70

サムライシャープペン
定価400円　送料：C
通販番号：SS-47

雑君シャープペン
定価580円　送料：C
通販番号：GA-23

X最強シャープペン
定価400円　送料：C
通販番号：C-51

Xレディースシャープペン
定価400円　送料：C
通販番号：C-52

PIVシャープペン
定価400円　送料：C
通販番号：ST-22

PVシャープペン
定価400円　送料：C
通販番号：ST-23


らぶりぃペンケース
定価780円　送料：C
通販番号：ST-26
ペンケースと定規セット

今月のむーちゃん&げー太郎



東京都　ひろかわさん
はい載ったっス!

沖縄県　なすかさん
いったいどうたまらんのか教えてくれ~。

夏袋のダブルチャンスプレゼントの発表は、次号11/15号で発表します。

テレカ

おほほほ――っ。狭くてしかたがないが死神将軍再登場ザンス。左側にズラズラっと居並ぶテレカを注文する時には送料が100円かかるザンス。何枚ご注文されても100円ザンス…って、なぜこの私が説明しなきゃならないザンスか？



覇王丸	半蔵	ガルフォード	ナコルル	右京	シャルロット	十兵衛	タムタム	狂死郎	王虎	幻庵	アースクェイク
定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A
通販番号:SS-24	通販番号:SS-25	通販番号:SS-26	通販番号:SS-27	通販番号:SS-28	通販番号:SS-29	通販番号:SS-30	通販番号:SS-31	通販番号:SS-32	通販番号:SS-33	通販番号:SS-34	通販番号:SS-35



天草四郎	桜瀬ユリ	桜瀬キング	都築ナコルル	皆川サムライ	織倉ナコルル	織倉シャルロット	織倉春麗	しょう子	未来	香澄	愛菜
定価1200円 送料:A	定価1300円 送料:A	定価1300円 送料:A	定価1300円 送料:A	定価1300円 送料:A	定価1300円 送料:A	定価1300円 送料:A	定価1300円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A
通販番号:SS-36	通販番号:GS-10	通販番号:GS-11	通販番号:GS-8	通販番号:GS-9	通販番号:GS-6	通販番号:GS-7	通販番号:GC-1	通販番号:ST-1	通販番号:ST-2	通販番号:ST-3	通販番号:ST-4



悠	香織	龍虎ソルジャー	格闘乙女物語	挑発ハンター	気力マニア	G3ナコルル	G3舞	G3春麗	G3ジャンヌ	G3リョウコ	雑君保プ
定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1000円 送料:A
通販番号:ST-5	通販番号:ST-6	通販番号:SS-72	通販番号:SS-73	通販番号:SS-74	通販番号:SS-75	通販番号:G3-1	通販番号:G3-2	通販番号:G3-3	通販番号:G3-4	通販番号:G3-5	通販番号:ZT-1



灼熱派隆	青春小憎拳	静御前春麗	キャティキャミィ	極限大王豪鬼	爆裂三人衆	スーパーX	スーパー春麗	隆	拳	ガイル	バルログ
定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1000円 送料:A
通販番号:C-55	通販番号:C-56	通販番号:C-57	通販番号:C-58	通販番号:C-59	通販番号:C-60	通販番号:C-37	通販番号:C-28	通販番号:C-26	通販番号:C-27	通販番号:C-29	通販番号:C-30



キャミィ	T・ホーク	D・J	フェイロン	餓狼伝説スペシャル	餓狼SPテリー	餓狼SPアンディ	餓狼SP東	究極戦隊ダダンダーン	ハッピードロッパーズ	豪血寺一族	魔法大作戦
定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1200円 送料:A	定価1300円 送料:A
通販番号:C-22	通販番号:C-23	通販番号:C-24	通販番号:C-25	通販番号:SS-58	通販番号 SS-55	通販番号:SS-56	通販番号:SS-57	通販番号:K-7	通販番号:K-8	通販番号:AT-1	通販番号:GR-1

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- ●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- ●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- ●価格はすべて税込みです。
- ●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
B	2個以上	400円
C	1個なら	200円
C	2個以上	400円
D	3個まで	200円
D	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送	800円
H	何個でも	(サービス)無料

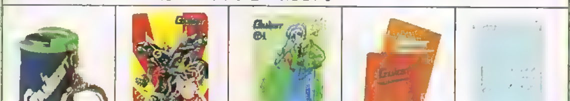
◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。(単品発送の商品は別扱いになります)

例：都築ナコルルテレカ1枚 ……100円
龍虎2おとめーずポスター1組（単品発送品）……800円
ナコルル人形3体 ……500円
極パロレポパ2冊 ……400円

以上の商品を、一括注文された場合の送料は1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点　②ゲレンジャーテレカ：20点　③吉崎観音テレカ：20点　④システム手帳：30点　⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び



戦闘員No.09 スーパー・ザ・軍曹
まっすぐにしか歩けない足を持つ豪傑。ひそかにムーちゃんファン。

いつも読者サービス部をお引き立ていただきありがとうございます。
読サビでは、常時ご意見、ご感想をお待ちしております。こーいった商品が欲しーな～って感じのものでも結構です。あと、できればムーちゃんハガキを…いや、なんでもないです。では、ヨロシクです。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号　東京 5 - 98420

金額　億 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名　株式会社 新声社 読者サービス部

料金　払込み　特殊　円

払込人住所氏名
郵便番号はお忘れなく。
（おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕
（おところ）〔フリガナ〕
（お電話）〔　—　—　〕

備考

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号　東京 5 - 98420

加入者名　株式会社 新声社 読者サービス部

金額　億 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名

備考

受付局日附印

天下一ゲーマーの店まるげやのお知らせです

ゲ屋瓦板



今号よりはじまる「メルティのゲ屋日記」に注目！メルティ電脳的アイドル化計画第一弾なのだ（ウソ）。とにかく、メルティ、メルティをよろしく！　でも、やっぱり10月は、

覇王丸地獄変で、猪・鹿・蝶、す

CMはもう観たかな？発売されていたら、君はもうママハハのとりこ♡

10月のイベントとそのほか

月間イベント　キングオブファイターズ5チーム抜き＆真サムスピ5人斬り（入荷次第）

チーム戦だからある種の攻略が必要だ。運もいるかな。また入荷し次第真サムライスピリッツの5人斬りもやるぞ。うむ、スキがあったらかかってこんかい。

危うし！ナコルル人形

大変なことになってしまったぞ。なんとあのナコルル人形が売れて売れて、初回生産分があっと言う間に完売。

再生産中ですが今の内に予約しないとナコちゃんを手にすることができなくなるぞ!!

次回入荷予定は10月下旬。

2日（日）豪血寺一族2大会

先月の大会は来てくれたかな？昨年にひきつづき、アトラスさんの全面協力のもとに提供されたノベリティの数々ーそのサービス精神には、毎度毎度頭の下がる思いです。さて幻のアイテム入手に失敗した人も、もう一度トライするのだ（数に限りはあるけどね）。

なんとゴーキな、ストⅡX楽譜集ムック本、CD-ROMが付いて大発売！

ファン待望のストⅡ楽譜集がCD-ROM（Macintosh対応）の付録を引っ下げての発売です。おっと、マックを持ってない人にも楽しんでもらえるように、普通のCDプレヤーで収録曲が聞けるようにもなっています。

楽譜のほかに、誌面では豪鬼の今まで本誌にも載らなかったような内容までが掲載されているぞ!!まずは買って聞いてくれ!!予価3500円、10月7日発売！

9日（日）ストⅡ4コマ発売記念ストⅡX（豪鬼可）大会

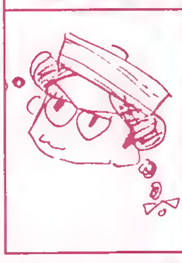
右にも書いたけど、みんなはもう豪鬼は体験したかな？10月7日発売の豪鬼ムックをおさえておけば心配はいらない。ちなみに「スーパーストⅡ四コマ決定版」は25日に発売です。

両断！殴殺！ゲーメストビデオヴァンパイア解説

さっきゅばすにどーしても勝てぬてぬてぬてぬとお嘆きの貴方に、ゲーメスト編集部が愛をこめて贈るこのビデオ。にっくきアイツにスペシャル技をくらわすのだ。ギモンがあれば解説者に直接聞くとよい。来るべし！そして買え！

1日～10日「いや～ん♡」なコミックスありますフェア

深い意味はないけれど、ちょっとだけ色気も入荷しようってことでHコミックを強化します。リクエストがあれば早めにどーぞ。なお青年コミックは18歳未満の方にはお売りできませぬ。



コミュニケーションノートより、勝手に掲載ー

10月上半期のイベントスケジュール

開催日	東京内神田店	大阪上六店
1日（土）	**ストⅡイントロクイズ大会** ストⅡでイントロと言えば、言わずもがな。すべてのアルバムをチェックー	東京店と同時開催
2日（日）	**豪血寺一族2ゲーム大会** 先月見逃した人は要チェックー!万全の態勢で来たれババア使いども。	東京店と同時開催
8日（土）	**キングオブファイターズ団体戦** 3人で1チーム。それぞれ持ちキャラを決めてエントリー。でも苦労は^{3}なので割とラク。	東京店と同時開催
9日（日）	**ストⅡ4コマ発売記念ストⅡX（豪鬼使用可）大会** 豪鬼を迎えうつ心構えで来たれ来たれー	東京店と同時開催
10日（月）	**体育の日スポーツゲームクイズ大会** ニューマンアスレチックスとかね。	定休日です
15日（土）	**ヴァンパイアビデオ解説** 恒例、ゲーメストビデオの大解説だ。収録プレイヤーが解説するから裏話とかも聞けるかも？質問もOK！	東京店と同時開催
16日（日）	**ヴァンパイア団体戦** 3人1チーム。モンスター好き好き野郎ども集まれー闇に生まれし者たちの力を今こそみせるのだ!!	東京店と同時開催

ゲ屋をもっと活用する戒律

やあーいつもゲ屋に遊びに来てくれてほんとうにありがとう。これからも、もっとゲ屋とつきあいやすくする秘訣をちょっと紹介。

まず、わからないことがあったらとにかく店員に聞く。イベントやグッズのこと、そして何より、目あての商品がなかったときなどは絶対に損はしないハズ。品切れでも、次回入荷の予定などをお伝えしています。

次に、付録などの特典が付いていなかった、なんてときも気兼ねなくビシビシ言ってほしい。レジ中にでも「あれ？」と思ったら気後れせずに店員に注意してほしいな。ゲ屋に遊びに来てくれる人たちに失礼のないよう、店員一同努力中ですので、これからもよろしくお願いします。

東京店からのお知らせ

夏休みにゲ屋に遊びに来た人はもうご存じかと思いますが、ゲ屋東京店の書棚にもう一段棚がふえました。東京店ではこれを機に、大阪店に負けないようなコミックの充実を目指します。ご来店のさいはぜひのぞいてみてくださいね。

最後に、10月は第2月曜が祝日のため、休日返上で営業します。



8／25（木）水上広樹先生サイン会　熱心なファンに囲まれた先生、なぜかガッツポーズ。

メルティのゲ屋日記

やっほーー第2像限フリークのみんな、こんにちは。今日も電脳世界に100円振り込んでくれてありがとー。

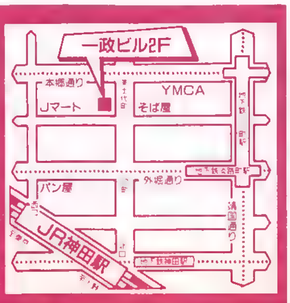
さて、ゲ屋の皆さんが私の紹介もかねて募集してくれた有音界用の呼称にたくさんの応募をありがとー。ほんとーにうれしーです。562通のお手紙の中から私の気に入った名前はメルティー この名前をもらっちゃいます。**名付け親は東京都の丸山哲雄さん⒅どーもありがとー！**彼にはゲ屋さんから記念品が贈られるらしいよ。楽しみに待っていてくださいねっ。

それからコーナーあてにお手紙でももらえたらうれしーな。次回は…あっ、まだ何も話してないのにー（つづく）

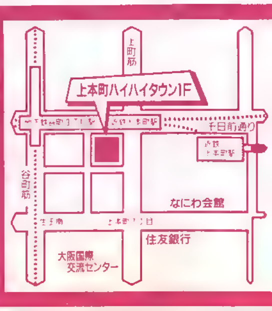


天下一ゲーマーの店
ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

●東京内神田店●
TEL.FAX共用切り換え式
03-3293-9325
営業時間
12：00～19：00
10月は無休です
〒101 東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F



●大阪上六店●
TEL06（775）9348
FAX06（775）9349
営業時間
11：00～19：00
第2月曜定休日
〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F



あばよコンシューマ。よろしくハーネス

第4回

For a Gamer's Heart...

ゲーマー最終形態 アーケーダー ARCADER

アーケーダー、それはゲーマーの行き着く究極の姿。ゲーセンだけでは味わうことのできない、甘美なよろこびがそこにはある!

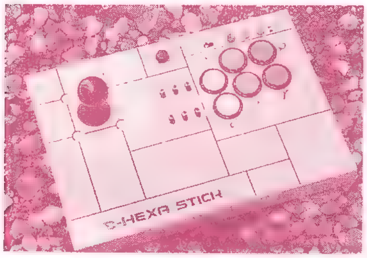
担当：M・二田
イラスト：じぐらっと

因果ー着装ーアーケーダーー前回はコンパネとは何ぞや?てなところを軽〜くやってみました。まあ、コンパネがどういう役割を果たすのかは分かってもらえたと思う。一応スペック表も載せたけど、さらによりよく分かってもらうために、今回はあの表をもとに、再度コンパネについてやっていくぞ。

シグマはちょっと変わってます

さて、表に挙げた代表的なコンパネは9種類。基本的にこれを持ってれば、「モニターは家のテレビを使うとして、あとは基板とハーネスがあればオッケイさ」というものばかりなのだが、シグマ6000TBとAV3000だけは例外なのだ。

前回も書いたけど、コンパネは基板を起動することができて、コントロールできる能力を持つ。しかしAV3000とシグマ6000TBは、それらの役割が分割されているため、それぞれ単体では使用することができない。AV3000は基板起動及び出力専用で、シグマ6000TBはコントロール専用なのだ。であるからして、購入する際には必ずセットでね。



やっぱボタンすね

どの機種も使っているボタンはセイミツ製。セイミツってのは部品メーカーの名前で、業務用に卸しているのだ。つまり、ゲームセンターのボタンと同じものってわけ。

連射装置はいかが?

表で分かるように、最近のコンパネには連射装置が標準装備されている。連射装置とは要するに、「ボタン押しっぱなしで弾がいっぱい楽に出せます」装置で、シューティングゲームだけでなく、アクションゲームなどでもその性能をフルに発揮するぞ。我がゲーメスト編集部の筐体にも、あの伝説の男YOU.Aさんが御大自ら制作してくださった連射装置が付いているのだ。

ところで、便利な連射装置なんだけど、「ため」ができないのだ。最近よくあるボタン押しっぱなしでなにに、というようなものは当然できない。常に押して離してを高速で繰り返しているのが連射装置だからね。例えば、戦国エースとかガンバードはボタン押しっぱなしのため攻撃があるから、連射装置は向いていない。龍虎の拳シリーズの気合いためも当然できないわけ。残念。

また、ガンフロンティアは連射速度によって難易度がものすごく上がっていく。挑戦してみるのもいいかもよ。

ところで、ベガ9000DXには上段のボタン3つと、下段のボタン3つを同期させるパーツがある。これを使うと、ショットボタンとボンバーボタンが2個ずつできたりするわけ。で、ベガ9000DXはボタンごとに連射の切り替えができるから(計12個)、上段のショットボタンを連射用、下段のショットボタンをため撃ち用というように振り分けることができる。超便利ー

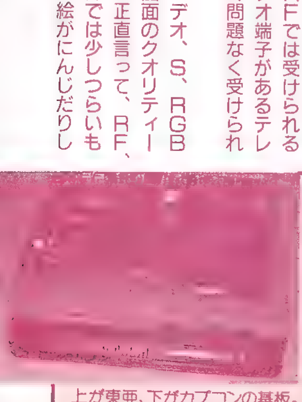
シグマ6000TBにはボタンを押さなくても連射できるロック機能、2つのボタンを同時に押す操作をボタン1つでできるようにする「同時押しボタン」があるぞ。カプコンゲームお約束のメガクラッシュ用に最適ー

出力端子とは!?

出力端子。それは外部に情報信号を出すためのもの。で、具体的に何を外部に出すかっていうと、映像信号と音声信号が主なところだ。映像信号はRF端子(元祖ファミコンとかでやってた、アンテナ線にからませて出力するもの)、ビデオ端子(最近主流で、黄、赤、白の3つの端子がある)、S端子(黒い専用のケーブルを使う。ビデオ映像のハイグレード版)、RGB端子(主にパソコンなどで使用する。15ピンのものと、21ピンのものがある)で出力され、音声信号はヘッドホン端子などで出力される。

今家で使っているテレビをモニターにするならば、RF端子かビデオ端子を使うことになる。どんなテレビでも少なくともRFでは受けられるはず。ビデオ端子があるテレビなら全く問題なく受けられる。

RF、ビデオ、S、RGBの順に、画面のクオリティーは上がる。正直言って、RF、ビデオ出力では少しつらいものがある。絵がにんじだりし



上が東亜、下がカプコンの基板。でもホラ、形は同じでしょ。

ほふリンの部屋

いきなり現われたほふリンの部屋。まあいってみれば質問コーナーなんだけどね。みなさんから寄せられた質問にお答えすべく、設けられたわけです。質問のオハガキ待ってるよ!

さて、記念すべき第一回目の質問は、

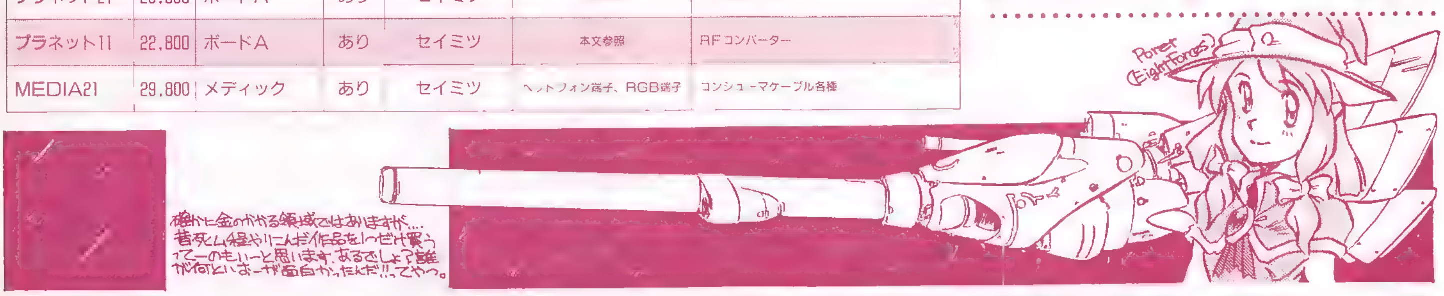
Q. ハーネスについて質問です。ハーネスには基板側とコンパネ側がありますが、それぞれの基板、あるいはそれぞれのコンパネによって異なるものなのですか?JAMMAとは何が共通なのですか?

(大阪府　ぴいすー君)

A. 今までは、基板によってハーネスは変える必要があった。メーカーによってコネクターの形状が違ったからだ。しかしこれは昔の話。最近ではJAMMAという規格で統一されている。JAMMA規格の基板はエッジコネクターの形状が共通なので、同じハーネスで異なるメーカーの基板をつなぐことができる。それがどこのメーカーの基板だろうとも、JAMMA規格でありさえすればいいわけだ。ただコンパネ側の形状が異なる場合があるので、コンパネごとにハーネスは用意しておいたほうがいいだろう。

コンパネ	価格	メーカー	連射装置	レバー・ボタン	出力	オプション
パナツイン	38,000	KIC	あり	セイミツ	ヘットフォン端子、ビデオ端子、S端子、RGB端子	RF、RGB(15、21)、SFC、MD、PCエンジン、MSX
パナカスタム	34,000	KIC	あり	セイミツ	ヘッドフォン端子、ビデオ端子、S端子、RGB端子	RF、RGB(15、21)、SFC、MD、PCエンジン、MSX
コンボAV (本体のみ)	25,000	キョーワインターナショナル	あり	セイミツ	本文参照	コンバーター
シグマ6000TB	13,800	シグマ	あり	セイミツ		SFC、MD、PCエンジン、マークⅢ、パソコン
AV3000	25,000	シグマ			ヘットフォン端子、ジョイスティックポート*2、ビデオ端子、S端子、RGB端子	RF、RGB(15、21)、S端子、SFC、PCエンシン、MD、ネオジオ、パソコン
ベガ9000DX	53,000	ハッピー商会	あり	セイミツ	ヘッドフォン端子、RGB端子、ビデオ端子、S端子	RGB、S端子、SFC、MD、PC、ネオジオ、パソコン
プラネット21	29,800	ボードA	あり	セイミツ	本文参照	RFコンバーター
プラネット11	22,800	ボードA	あり	セイミツ	本文参照	RFコンバーター
MEDIA21	29,800	メディック	あり	セイミツ	ヘットフォン端子、RGB端子	コンシューマケーブル各種

て、文字などは特にみずらいのだ。せっかくハイクオリティーなグラフィック表示可能の基板があるんだから、少しでも奇麗な画面でプレイしたい、と思うのが人情だよね。何とかS端子、RGB端子を使用したいところ。この二つの出力端子は、かなりイイ線いっているぞ。パソコンユーザーなどは手持ちのモニターのRGB端子が使えるかどうか調べてみるといいだろう。最もゲームセンターに近い、もしくはそれ以上のグラフィックを得られるはずだ。S端子も決してRGB出力したものに見劣りするものではないので、S端子のあるテレビを持っていれば、わざわざパソコンモニターを買う必要はないと思う。



表に書いてあるのは、標準装備されている端子の種類。ここに書いてある方法で映像を楽しむことができる。

特殊な例が、コンボAVとプラネット21。コンボAVは自分好みの環境に合せてVタイプ、Rタイプ、VRタイプといった3種類から選ぶことができる。それぞれ仕様がことなり、

●Vタイプ…S端子、ビデオ対応
30000円
●Rタイプ…RGB（15ピン、21ピン）対応
28000円
●VRタイプ…上記両方対応
33000円
となっている。

プラネット21は、基本的にはRF端子しかついていない。しかし購入する際にサービスで、ユーザーの希望の環境に合わせ、S出力にだってRGB出力にだって改造してくれるのだ。たいていの環境はサポートしているので、相談してみよう。改造は一応有料だけど、料金は決まってないそうだ。

コンシューマもやっちゃうか!?

表のオプションのところを見てもらいたい。RFとかRBGとか書いてあるでしょ？これは出力端子に合わせたケーブルなのだ。別売りってことね。

で、それ以外にもスーファミとかメガドラとか書いてある。これは何かってーと、コンパネをコンシューマ用ジョイスティックにしちゃうためのモンなのだ。

なにしろコンパネに使われている部品は業務用のもの。操作性、耐久性とも抜群なのだ。こんないいものをコンシューマ用にも使わない手は無いってんで、商品化された次第。どこの誰が考えたんだか知らないけど、今ではかなりメジャーになって、愛用者は多い。家庭用でも対戦格闘が増えて、既存のジョイスティック（パッド）ではうまく技が出ない、せっかくコンパネがあるのに、こいつを使えぬものか、みたいな要望がかなりあったということなのかな。最近では家庭用ネオジオに対応しているものもあるので、個人的にも凄く嬉しかったりするんだけどね。

何と次回もコンパネだ!

多少予定が変わってしまったけど、次回はコンパネのレビューをやります。編集部でもけっこう使いこんでいるヤツがいるからね。きゃつらにも使ってる機種とか、使い心地とかを聞いちゃおう。自作したヤツもいるし、いずれはコンパネ工作教室なんてのも考えたりして。まあとにかく次回アーケーダーは、「アーケーダーズ登場!やつらをそこまで熱くさせるもの…それは涙か!?」

お楽しみに!

P.S.
わからないところの質問、次回やってほしいことのリクエスト、または御意見などを大募集!
「アーケーダー係」までヨロシク。

秋の夜長にミカンとレゲー(まだか)

レゲーの魂

YOU.Aさんが作っていってくれたアサルト用コンパネで、おもいっきりアサルトしたい!……でも時間がない〜…。

担当:KAL

レゲーゲーセンMAP

前の合併号に続いて下関ネタで恐縮ですが(笑)、まぁ載せてやってください。場所は「マリンランド」です。海の見えるプールなんですが、入り口前に置かれているレゲーがキテる!!

まず受付の手前には「ヘビーウェイトチャンプ」が控えています。そして中に入ると「フリーキック」「テトリス(アタリ版)」「ギャラガ」「リアル麻雀牌々」「戦国伝承」「熱血高校ドッジボール部」などがズラズラと…(体感は「チエイスH.Q」「スーパーハングオン」など)。

これだけではない!!プール場のほうに行くと、休憩所には「エンデューロレーサー」と、なぜかもう1台「ヘビーウェイトチャンプ」が…。なぜヘビーにこだわるか、マリンランド(笑)!!

というわけで行ってみてくださいな。でも1年に1回しか来られないので、うまく場所が説明できません(泣)。誰か説明求ム!!

あとボウリング場があったり、冬にはアイススケートができたり、近くには遊園地があったり(行ったことない)、よりどりみどりです。ボウリング場には比較的新しいゲーム(「出たな!ツインビー」「スパII」「フォートラックス」など)もあります。

P.S. 日焼けで体が赤くなったっス。ヒー。

(福岡県 新陰流さぶろう君)

●追記として、①ギャラガは純正コンパネ②ボウリングのスコア記入は、自分でやる(笑)。以上が書かれてました。

ゲームのラインナップとしてはそこそこだけど、まわりがにぎやかでいいね。けっこう遊べそう。

それにしても毎度毎度ごくろうさまです。



(山口県 QQQ君)●私も早くゲーム博物館に行きた〜い!

誰かスペースシャトルに来てくれ!

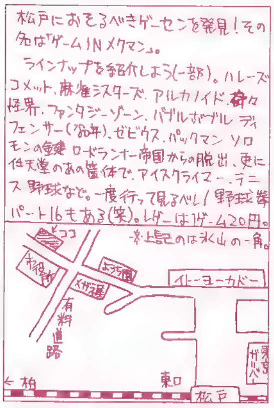
長崎県佐世保四カ町のアーケードにスペースシャトルっていうゲーセンがあるんですけど、1プレイ20円〜30円、2プレイ50円ですごく安い。

けど9月につぶすそうなんです。こんなにも安いのに、対戦ゲームもなんでも入ってるのにィー!!

つぶしたあと、カラオケBOXにするそうです。たぶんお金がついていかなかったみたいで…。でも最後でもいいから誰か来てください!!

(佐賀県 ハーモニーヘベレケさん)

●1プレイ20〜30円だと、さすがにインカム悪そうで…。アーケードの中なら、1プレイ100円でもよさそうなんだけどね。ところで、この号が出た時点で、お店のほうはまだ大丈夫なのかな…、ちょっと心配。



(千葉県 澤田恭幸君)●むっ!これは意外と素晴らしいとりそろえ!しかも20円。「東京ガリバー」のある駅ということで、場所的にも結構いいのでは。

このゲーム探して教えて!!

こんにちは、今回初めてハガキを出します。

早速ですが探してほしいゲームがありますので、以下にその特徴を記しておきます。

○約11年前、小学校2年のときに見つけた。

○主人公は2頭身のピンクの道着を着た女の子。

○内容は道場破り。門下生と1対1で闘う。

○ボスは、ハゲたオッサン。かなり強かったと思う。

○主な攻撃方法は金的!なんか楽しそうに蹴ってた…。しばらく蹴ってたら敵の顔が青くなり(ラスボスらしきハゲオヤジは真っ赤になってた)、大車輪かなんか、すんげー投げ技で相手を道場の壁に叩きつけ、フィニッシュしていた。そういえば、投げられたとき受け身とれたような…。ちなみに相手の主な攻撃も金的だったような…。

○全体的な難度はかなり低かったと思う(小2のガキが初プレイでラスボスらしきオヤジまでいけるから)。

○メーカーは分かりません。

こないだ、トイレの中でふと思い出しました。ボウリング場でおミソにされてたとき遊んでいました。

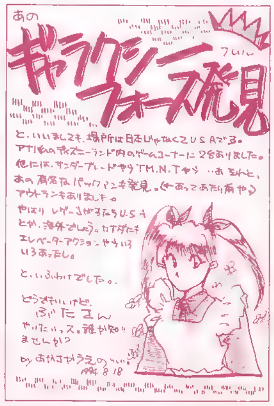
誰かこのゲームの名を知りませんか?あと、基板とかあるのか、教えてください。よろしくお願いします。

思えばこれが初めてやった格ゲーだった…。

(大分県 坂崎竜白君)

●これは'85年タイトーの「女三四郎」ですね。出回りはそれほど良くなかったのかな?

基板は、手に入らないレベルではないと思いますよ。基板屋の広告をしらみつぶしに見ていきましょう。



(東京都 月鈴どうもね♡さん)●セガ体感シリーズのSFシューティング。確かに海外はレゲーが多いようですね。ってまさか海外旅行?いいなあ。

(山口県 QQQ君)●編集部へは、昔と違って見学者は全然こないです。とりあえず来る前には必ずTEL。お決まりごとです。



報告します

私は7月30日号に掲載された「高島平ゲームプラザ」へ行きました。ところで、「上から降ってくる車をよけるレースゲーム」は「モナコGP」です。このゲームは車が上から降ってくるだけではなく、下から救急車が追い越してきたりしますし、氷の上を走ったりもします(ハンドルの利き具合が違う)。テーブル筐体のものをみたのは初めてですが、大型筐体の「モナコGP PRO」ならやったことがあります。

(埼玉県 剽軽邪道師君)

●こういった「報告します」系のおたよりも、実は大歓迎なんだけど、投稿されてこないんだよな〜。

みんなもっと、報告しよう。

今回の“グレイジーDE賞”は「クレイジークライマー」だ

何だかそのまんまな気もするが、とにかくクレイジーとしか言いようがない。

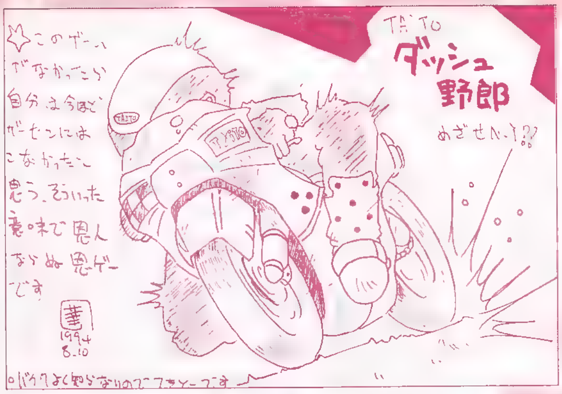
「身1つで高層ビルの壁を屋上まで登る」というのがゲームの目的で、それだけでも十分スゴイのだが、自動式でなぜか手をはさんでくる窓や、モップで突き落とそうとしたり、頭上から植木バチを落としてくるオヤジ(↑共に犯罪だと思うが)、理不尽にも何十枚も降ってくる看板などは、キレてるとしか言いようもない。

しかし、これで終わらないのがこのゲーム。中ボス&ボ

ス（多分）アニマルズはもっとキレている。そう、1度見れば忘れる奴はいないであろうあの「トリ」と「サル」だ。「トリ」のほうが中ボスで、奴は「シ○ケ鳥」のテーマと共に現れ、画面上空をなぜか「卵とフン」をたれ流しながら飛び回る。卵とフンにまみれて、なお耐えるクライマー（主人公）は涙をさそう（大ウソ）。「サル」のほうは実際はゴリラっぽく、なぜか踊っている。こいつに殴られると落ちるわけだ。

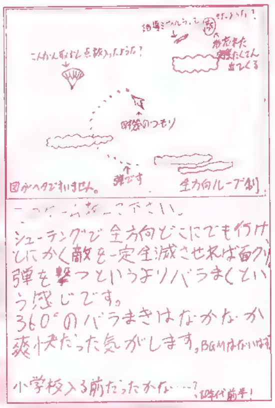
さらに、先の面にいけば、ビルの住人はガイコツだわダイナマイトは降ってくるわ（↑もちろん点火済み）で、そのクレイジーさは加速していく。しかし何よりすごいのは、それらをすべて耐え、たとえビルから落ちても登るのをやめないクライマーだろう。

あっ、キミの行きつけのゲーセンの奥にあるあの2レバーボタンなしの筐体は…。さぁ、暴走ヘリが君を待っている。P.S.ファミコン版もありますよ。



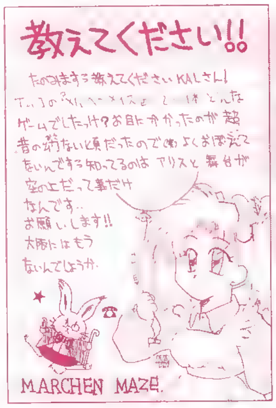
（東京都　華之介君）●あの東亜の'88年作品。タイトー販売。こんなところにも東亜の影響が…。

（北海道　あじのひらき君）●このゲームは有名だよね。続編もでてるし、誰もが1度は見たことがあるんじゃないかな。わからない人は、友人に聞いてみよう。きっと誰か知ってるハズだ。



（北海道　寝る君）●'82年コナミのタイムパイロット。今でも結構稼働してます。渋谷の渋谷会館とかにあるんだけど…。近辺からの情報待ちだね。

（大阪府　NATOさん）●メルヘンメイズは'88年ナムコ製。近いうちに扱いたいところだけど…。でもアテナを知っててなぜ？



そろそろネタが…

今回もなんとか無事に終えることができたレゲたま。

しかし、「レゲーしりとり」への投稿が極度に落ちてるので、非常に心配です。やっぱり私の説明の仕方がダメすぎたらしいですね…。アイデアは素晴らしかったのになァ。アイデア発案者のQQQ君、スマンす。

そういうことで、そろそろ何か、レゲたまに新展開をもたらすナイス意見を待ってます。ふと思いついたことでもいいですので、二言三言、手紙の隅にでも書いて送ってください。

それではまた。



（福岡県　武術師さすけさん）●残暑おみまいありがとうございます。私はブルーナイトが好きですね。でも頂点は当然カイ！

通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名カード用シール入り「通販マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1−11−4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用80円切手、手紙、あて名カード（シール）を同封することを条件とします。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

通販を申し込むのに、局留めで申し込む人がいるようだが、よいことと思えない。

受け取りに来ずに、通販元に返送されている例も、けっこうあるようなのだ。私書箱やペンネームでの申し込みも、覆面して買いにいくようなものなので、一般的なマナーとして、よいものではないぞ。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁。
②発行者（団体）名と連絡先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。（例「○月○日発売号までに」）
⑤通販を行う期間。（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板にはサークル会員募集や、執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。表に何月何日号に掲載希望なのか、書いておいてください。

☆伝言板も同人誌も、11月15日発売号締め切りは10月5日、11月30日発売号締め切りは10月20日必着です。どちら宛の物にも、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没になります。

同人誌紹介

値段は送料込みです

乱入上等 侍魂編

東印度商店発行、B5判172頁オフ。

「侍魂の対戦攻略本です」

全キャラの基本、必殺技の解説&使い方から、VS全キャラ対戦攻略まで。1キャラごとの対戦攻略の量は、それほど大量ではないが、キャラの使い方の解説と併せて、侍魂の対戦攻略は一通りOK、という本になっている。

千円の無記名小為替＋390円切手にて。

（〒203 東京都東久留米市野火止3-1-7 吉田康弘）

侍魂読本



魔法の首飾り発行、A5判28頁オフ、表紙カラー。

「力いっぱいがんばったので、よろしくお願いします」

ナコルル中心の、侍魂ネタ個人誌。ギャグのインパクトは弱いが、かわいいナコルルを見たい人はどうぞ。

300円の無記名小為替＋190円切手にて。

（〒297 千葉県茂原市石神608-13 鈴木亜紀）

SUPER CHANCE



FROG LABEL発行、B5判68頁オフ、表紙カラー。

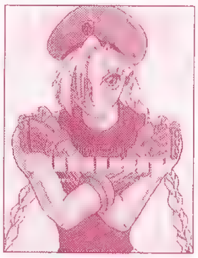
「春麗が好きな人に読んでもらいたいです」

父の足跡を追い、春麗が旅立つまでの、オリジナルストーリー。春麗が7歳、12歳、17歳、22歳の時のエピソードという四部構成。

千円の無記名小為替＋40円切手にて。

（〒441-12 三河一宮郵便局私書箱6号「MEW」）

キッとなって身構えろ！



暗殺団がやって来る！発行、B5判24頁オフ、表紙カラー。

「あづま弥広の初同人誌です。キャミィ本です」

イベントで「頁数がないので読みごたえなし」と言われたそうだが、読みごたえに不満がでるのは「頁数がないので」ではなく、本の構成が、薄い本なりのものになっていないのが原因だ。

400円の無記名小為替＋190円切手にて。

（〒807-11 福岡県北九州市八幡西区千代1-11-12 古野由香）

MASTER OF THE TEMPLE



Lump Suger発行、A5判36頁オフ、表紙カラー。

「テリーゲキレツ大好き女が、アンディと舞の性格を破綻させまくって作った本です」

テリー、アンディ、ジョー、キムのギャグ。女性向けと男性向けの混じった本。男女逆転漫画はいい味出してる。

500円の無記名小為替＋90円切手にて。

（〒448 愛知県刈谷市小垣江町東王地79-3 山口恵子）

十年早いんだよ!!!



PONTIAC発行、A5判18頁コピー。

「友人と二人で作りました、ゲーム本第1号4コマバーチャファイター本です」

バーチャのイラスト&4コマ15本。勢いのある4コマが連発で、ノリがよい。薄さを感じさせない、読める本。

230円分の切手にて。

（〒859-34 長崎県佐世保市針尾東町2058 田中由紀子）

職業→正義の味方



F．STREET発行、B6判38頁コピー、表紙特殊紙。

「ギャグオンリーです。愛こめましたッ♡」

とっても珍しい、ダダンダーン本。とりたてて絵がうまいわけでも、ギャグが爆笑なわけでもないが、楽しそうなところがいい。ちょっとアンびいき。安価なところが買い。

80円切手×2枚で。

（〒719-02 岡山県浅口郡鴨方町小坂東2296-1 横溝芽紅美）

ほにゃらけて ぷよぷよ



せんだん商店街発行、A5判54頁オフ、表紙一色＋レインボウ、巻頭一頁カラー。

「ぷよぷよの本です。ちょっと魔導物語もあり」

アルル中心のぷよ本。キャラごとの一頁ギャグメイン。

500円の無記名小為替＋270円切手にて。

（〒350 埼玉県川越市仙波町1-8-17 鎌田方Ⓡ係）

攻（せめ）ギャルスピリッツ



天狗党&ルーニィプリン発行、B5判198頁オフ、表紙カラー&箔押し。

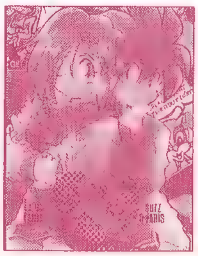
「女攻め×男受け、というテーマで作った本です」

恐るべき頁数の、侍魂H本。プロ作家も多数執筆。厚い本にありがちな、無駄頁はない。女性が主導権を握ったHストーリーオンリーの本。

千五百円分の無記名小為替＋390円分の切手にて。

（〒168 東京都杉並区浜田山4-3-30 ダイカンプラザ407 南広美）

&



あかつきごもく&成原とんみ発行、A5判52頁オフ、表紙カラー。

「FFⅤのバッツとファリスのカップル本です。ギャグありシリアスあり、ちょっぴりえっちネタありの一冊です」

カップリングにこだわってるだけあって、読むところの多い本になっている。

500円の無記名小為替＋190円切手にて。

（〒181 東京都三鷹市下連雀1-28-23 コーポ吉野205号 海老沢昌子）

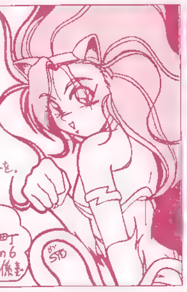
伝言板



会員サマ大ボ集!!

ゲーム・アニメ・イラスト オリジナルetcの よろずサークルです。(サークル名は変わるかもしれないって!) うちのサークルにゲームを広げて下さる心やさしい方!! 80円切手とあてなカード(シール)を同封して問い合わせて下さい。年れー性別かんけーないっス。

〒431-14
静岡県引佐郡三ケ日町宇志547
中村方「G」係



ヴァンパイアギャグONLY本。
『夜の帝王』 怪しいぜぇ～。
執筆者・声優さん募集!!

只今スタジオEXCEEDでは、ちょっとアブない『ヴァンパイア本』と、ギャグカセットブック第2弾のモリガン、フェリシア役を募集します!!
①ライター希望の方は、ペン入れをしたイラストカットを。
②声優希望の方は、あなたのプロフィールを。
注)いずれも80円切手同封で下記まで。
はっはっはっはっ――っ

〒431-21
静岡県浜松市都田町8017の6
田中方
スタジオEXCEED 係まで

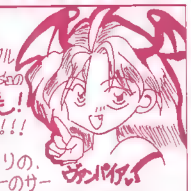


よろしくネ

INFORMATION

読上RPGとゲーム中心よろずサークルの「舟日来鳥獣」です 常時会員様大募集中です
読上RPGのジャンルは ファンタジーで 2ヵ月に1ターンで冒険(?)してもらえます。オリジナルのシステムですが わかりやすくしているので お気楽極楽(笑)で遊んでもらえると思います。興味を持たれた方は

〒573 案内書送りますので 80円切手同封で
大阪府枚方市桜丘町五番大～四〇五号
藤原 薫 まで。



会員制ゲーム
オンリーサークル
『DESTRoYERS』の
会員様!
大募集!!!

ヴァンパイア!

見てのとおりの、ゲームオンリーのサークルです。2ヵ月1回の会誌(コピー)発行! 1回100円+90円切手です。少しでも気になった方(?)は、80円切手同封で、お手紙ください。ぜったいソンは、させません…たぶん♡ では、まってます!

おくづけ
〒161 東京都新宿区上落合
2-7-10 目黒 聖子 マデ



※夏は読者方々共御迷惑かけた事をおわびします。

WARNING
<<<急募>>>

冬に向けてSTEELGUNNER2の本を作っています。そこで、S.G2若しくは近年のナムコメカゲームに就いてのトーク、及びイラストを募集します。興味を持った方は取り敢えず、下記まで連絡をお願いします。どうぞよろしく。

〒228
神奈川県座間市立野台
2-25-1 大村方「B.M.T.」

みんな、力を貸してくれぇい!! がんばるぞ。



会員様大募集。

ゲームONLYサークル "Another Proteus" です。とにかくゲームなら何でもアリ!! 老若男女問いません。初めての方も大歓迎。興味をもたれた方は返信用封筒同封で下記まで。案内書送ります。

〒816
福岡県春日市平田台3-1
末竹かな子



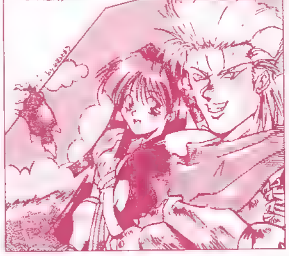
執筆者を募集しております。

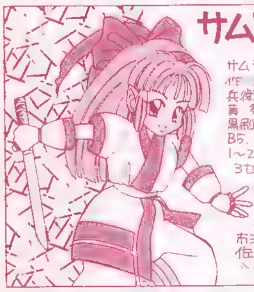
室戸冬樹個人サークル「風の魔法陣」では、アーケードゲームの女のコイラスト本(Hじゃナイ)を作るにあたって、イラストを描いて下さる方を募集しています。格ゲー中心ですが、その他でもOKです。あなたの好きな女性キャラを描いてくれませんか? "よし描いたる。"という心優しい方はお手数ではありますが、80円切手を同封の上、下記住所まで。詳細送ります。よろしくおねがいします。

〒702 岡山市桑野711-3
保住 圭絵子 まで。

COMIC BURST!! ver 2.

いわんや岩国をや2
'94年11月13日(日)岩国市福祉会館にて同人誌即売会を開催します。詳しい問い合わせは80円切手同封の上
〒734 広島市南区仁保新町2-9-1
山和荘102号
徳永高秀まで





サムスピ便セン。

サムライスピリッツの便センを作りました。 紫乃とレ…と十兵衛を描いてます。ピンク、水、黄、黄緑、灰色の紙に赤刷りと黒刷り。
B5、10枚1セット 200円
1～2セットまで送料190円
3セット以上は270円です。
代金は無記名小為替で送料は切手でお願いします。
〒223 神奈川県横浜市港北区北山田6の47の13
佐々木 瑞恵 マデ
※コピーです



メガトン ホームレス主催
COMIC CLUB Vol.1
日時:1994.12/18(SUN) 10:00~15:00
場所 金沢MROホールB1
内容:ゲーム・アニメ等オールジャンル! コスプレ・オークション有り!!
募集 1sp1000yen
参加受付締め切り 1994 10 31
お問い合わせ

『REMAINDER』パズル

出題：後村弘君（東京都）
監修：APAPA

今回の問題は、一見難しそうだけど、実はルールはそんなに難しくないぞ。パズル自体はけっこう歯ごたえがあるけどね。

それはそれとして『侍魂の謎』本にもパズルコーナーが出張してるので、そっちもよろしくねっ。

解き方

さて今回は、残るゲーム名を探してもらう問題だ。

図中のマスを、ゲームリストのゲーム名と次の3つのルールに従って、塗りつぶしていってほしい。

①例えば『飛翔鮫』を塗ると決めたら、図中に一つしかない『飛』と『翔』はそれを、複数ある『鮫』は、それらのどれか一つを選んで塗りつぶす。

②塗ると決めたゲーム名の文字は余らしてはいけない。①の例の場合『飛』と『鮫』を塗って『翔』を残したりしてはいけない。

③最終的に、縦8列、横8列、対角線斜め2列の、合計18列のどの列をとっても、必ず1マス以上、塗りつぶされていないマスがあること。

以上のルールで、残ったマスが一番少なくなる場合、残っているゲーム名は何だろう。そのゲーム名が解答だ。複数かもしれないぞ。

解答ができたら、官製ハガキに書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』あてに送ってくれ。

というところで、ヒントを二つ。

例えば『達人王』と『スラップファイト』を残せば、条件①②③を同時に満たすパターンができる。

最低でも8文字は残す必要があるから、少ない文字数の場合から順に検証していくのだ。

締め切りは10月15日必着だ。

正解者の中から、脱帽露頂でない5名を選んで「豪華な粗品」を、問題考案の後村君には記念品を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。

最後に一言。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、知力で解くのだっ!!

［問題図］

マ	ナ	イ	！	ー	S	タ	ア
ガ	U	！	ギ	プ	達	ー	究
ヴ	飛	ツ	イ	大	ト	N	！
ア	鮫	極	T	イ	！	イ	鮫
T	ン	人	バ	フ	リ	ガ	イ
ユ	フ	ド	翔	鮫	ブ	ラ	A
タ	ツ	I	ヴ	！	鮫	ヘ	王
グ	旋	ー	ス	J	イ	風	ン

『ゲームリスト』

- ・TATSUJIN
- ・スラップファイト
- ・ドギューン!!
- ・鮫！鮫！鮫！
- ・究極タイガー
- ・タイガーヘリ
- ・ヴイファイブ
- ・バツグン
- ・ヴイマナ
- ・大旋風
- ・達人王
- ・飛翔鮫

8月合併号当選者発表

さて『再構成』パズルの正答率は57%。難易度アンケートは、VH3%・H19%・N34%・E30%・VE12%・無回答2%と、簡単寄りの結果になってるけど、答えを詰めていくタイプの問題なので、正答率を考えると、実際にはもう少し難しい問題だったと見たほうがよさそうだね。

誤答としては、17手というのが一番多かった。君はどうだった？

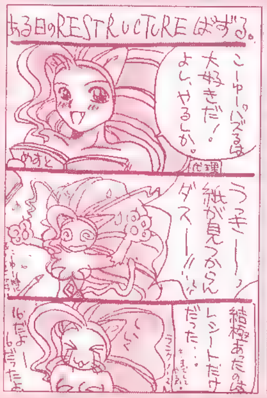
当♡選♡者

PN SASぞう君（青森県）
大留健一君（神奈川県）
原田克彦君（静岡県）
PN はうら君（京都府）
山川健太郎君（広島県）

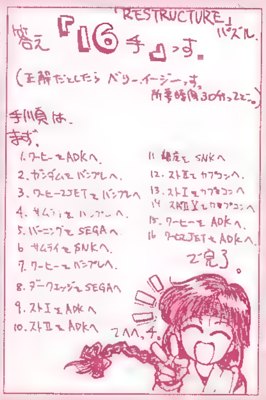
以上5名。おめでっと～。

はい、それではメッセージコーナーだ。Puu君、15手って、それは数え間違いでしょう。剣ロードさん、間違いに気づいての解答し直しは、締め切り前なら一応OK。西田商事君、ワルキューレのハガキ減っちゃったからね。ぺるさん、がんばってがんばって。しーつーぴー君、う～ん、怖がりなのかもしんない。$FIN君、もう元気になったかな？スカタン1号君、絵ハガキは大きさが違うので嬉しくないな。SMEさん、ファイトだ。かきのたね君、やはりキャラが弱いような気がする。MA・R・n君、今年の夏は、ぜんぜん休みなしでした(涙)。NATSUKI君、スピードを取るかグラフィックを取るか、難しいやね。舶来君、32手は…もうちょっとがんばって。ゲガーン君、人間なんだから工夫して道具を使うのも知力のうちだぜ。P～いち君、僕の部屋だってクーラーはない。☆画君、14手は無理だと思うぞぉ。ってわけで、そんじゃ、またっ！

今月の残念賞



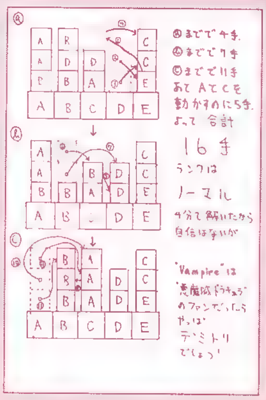
PN 梶山雄一さん（岡山県）㊣
なんとも表情が豊かなところがヨイ。泣くな泣くな、よしよし。



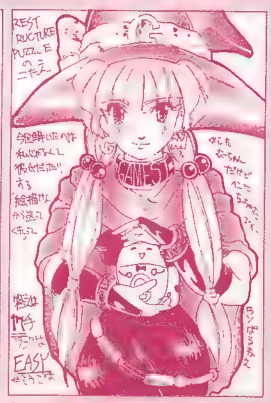
PN 雪崩式裸絞め君（東京都）㊣
これも正解パターン。なんだか金注ライクなユリちゃんであるな。



PN 護国卿君（東京都）㊣
なんだかフェリシア人気者。ではインタビュー「今の気分は？」



村岡利誠君（千葉県）㊣
いくつかある正解パターンの一つがこれだ。よっく見るべし。



PN 端村春姉さん（神奈川県）
今号のM改。微妙な表情である。パズルは自分で解くのだっ!!

金曜大会Special

～最強のゲームセンターを決める日

……過去、数々の名勝負を世に送り出してきたBickyesの金曜大会。その歴史上の強者たちが遂に一同に会すときが来た！
その日、千代田区は炎上する…!?

10月15日17時開始。
１チーム５名、全16チームでトーナメント戦を行います。
招待予定チーム…下井草ヒノーズ、Ｊ＆Ｂ神田、馬場キャロット、川崎ＰＩＡ、草加サム、渋谷中央プラザ、新宿かに道楽前スポーツランド、エマーン、杉田塾、本八幡ダイエー、ＰＣ巣鴨、小川町Bickyes、ゲーム必勝ガイド編集部、スーパーゲーマーズ編集部(以上14チーム)。
また、一般参加枠として個人選抜チームと団体チームを一枠づつ用意しました。個人戦は10月９日に(上位３名を選抜チームとして編成します)、団体戦は10月10日に決定大会を行います。腕に覚えのある人は是非参加してください。
当日は、筐体移動のため15時から１時間営業を停止します(営業再開16時)。
ルール等、当日の詳しい運営についてはBickyesまでお問い合わせください。
（協力）ゲーム必勝ガイド、スーパーゲーマーズ

8／19大会 優勝チーム

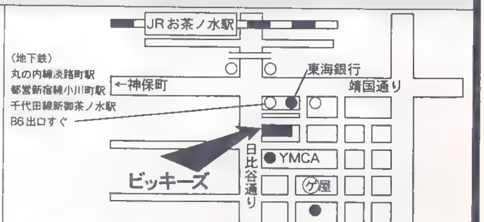
MICKEYSⅡ
1st　最強DEE JAY…前田誠一
2nd　白SAGAT…………尾郷秀哉
3rd　bybyBISON………鳥山大輔



ＪＲ川崎駅徒歩５分、ゲームスポット「ＰＩＡ」に遊びに来てね‼強い人、たくさんいるよ。
スーパーコンボのキャンセルはあたり前。

昔のゲームをやるなら…
Bickyes ビッキーズ

☎03-3294-5444
OPEN 10:00～0:00
年中無休です。
〒101 東京都千代田区神田美土代町９
千代田21ビル地下１Ｆ
4月9日に店内改装しました



基板売るなら買うなら

ソフマップ

あなたの基板、買い取ります!!

今月の超高額買取商品

ゲーム名	買取金額
CAPCOM	
1943	8K
エグゼドエグゼス	16K
ガンスモーク	18K
キングオブドラゴンズ	10K
ワンダー3	18K
闘いの挽歌	18K
DATAEAST	
ウルフファング	28K
エドワードランディ	34K
キャプテンアメリカ	7K
ザ グレイトラグタイムショー	28K
サイコニクスオスカー	10K
チェルノブ	20K
ナイトスラッシャーズ	30K
ブレイウッド	13K

ゲーム名	買取金額
IREM	
Mr.ヘリの大冒険	12K
R-TYPE LEO	7K
アンダーカバーコップス	19K
イメージファイト	6K
最後の忍道	13K
JALECO	
サイキック5	11K
ブラスアルファ	13K
ロッドランド	13K
銀河任侠伝	10K
KANEKO	
エアバスター	10K
KONAMI	
A-JAX	15K
ガイアポリス	15K
グラディウス 3	17K
サンダークロス 2	14K
スーパー魂斗羅	11K
ゼクセクス	15K
バトランティス	14K
ライフフォース	23K
究極戦隊ダダンダーン	33K
沙羅曼蛇	17K
出たな！ツインビー	10K
NAMCO	
F/A	10K
ギャプラス	17K

ゲーム名	買取金額
スプラッターハウス	15K
トイポップ	30K
ドラゴンスピリット	28K
メルヘンメイズ	22K
ローリングサンダー	15K
源平討魔伝	15K
SEGA	
アラビアンファイト	20K
ゴールデンアックス 2	20K
ダークエッジ	23K
ぷよぷよ	35K
TAITO	
ガンフロンティア（サブ）	15K
グリッドシーカー	24K
スクランブルフォーメーション	11K
バブルボブル	13K
フェアリーランドストーリー	16K
プリルラ（サブ）	23K
メタルブラック（サブ）	22K
黄金の城	14K
TOA	
ドギューン	11K
バツグン	28K

お客様へ

■掲載の価格は1K=1,000円です。

■価格はすべて日本ファミコンクラブの価格であり、ソフト買取センターの価格とは異なりますのでご注意ください。

■買取金額は常に変動しておりますのでご了承ください。

ソフマップなら、あなたの基板を超高額買取!!さあさあ、急いで!!

お申込方法

1. 買取譲渡申込書を書いて、ゲーム基板と写真付身分証明書（免許証等）のコピーと一緒に、宅配便等で日本ファミコンクラブまでお送り下さい。また、写真付身分証明書をお持ちでない方は、必ずお電話にてお問い合わせ下さい。
2. ファミコンクラブで計算をした後、お電話にて金額をご連絡いたします。なお、書留手数料として400円いただきますのでご了承下さい。
3. 18歳未満の方がお申し込みになる場合は、保護者および親権者の方が上記の方法でお申し込み下さい。(印鑑を押すのもお忘れなく)

あて名　日本ファミコンクラブ
送り先　〒140 東京都品川区八潮3-2-38
　　　　佐川急便城南店気付 大井SRC 5階

注意

1. 故障している物や、同じ基板が2枚以上ある場合、また、ロムは買取できないことがあります。
2. 壊れない様に、必ず梱包材などで保護してお送り下さい。
3. インスト、設定表等付属品も忘れずにお送り下さい。
4. JAMMA規格でない物はハーネスもお送り下さい。無い場合は送金の遅れ、あるいは買取不可になりますのでご注意ください。
5. 受け付け完了した場合は原則として返品はできません。
6. 発送された方は、送り状の控えを大切に保管して下さい。荷物が不明、届かなかった場合当社では責任を負えません。

ご来店できない方は

0120-009-596

必ずお電話にてお問い合わせください。

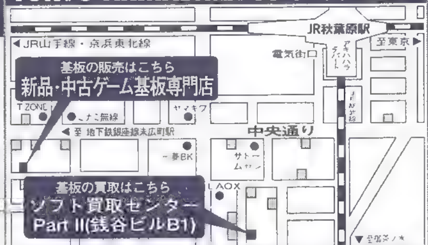
直接店頭に来られる方は

こちらへどうぞ!!

TOKYO SHINJUKU 03-3343-7381



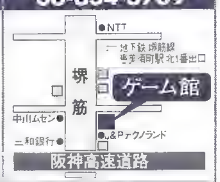
TOKYO AKIHABARA 03-3253-0827



OSAKA NANBA 06-634-9480



OSAKA NIPPONBASHI 06-634-3709



まずはお電話を!!

買取譲渡申込書

受付日 H　年　月　日				送ってくださる基板名	価格
住所					
フリガナ		大・昭・平	年　月　日		
氏名		年齢	歳		
電話					
私は、本日付けで右の商品の譲渡を申し込みます。					

ドリーム Toco（トコ）

**あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?**

営業時間大幅変更

この度ドリームTocoでは、皆様の御要望に少しでもおこたえすべく営業時間を大幅に変更させていただきました。今後ともよろしくお願いします。

ショールーム営業時間　12：00～19：30(祝祭日を除く水曜定休)

TEL受付　10：00～19：30(土日祝祭日　12：00より)

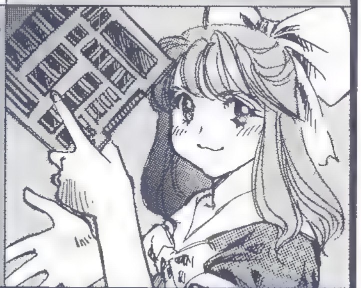
リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手２枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。

**コントロールBOX
パナツイン
パナカスタム
Toco価格にて
販売中だょ～ん**

リストのFAX発送を始めました

①03-3373-7849をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号0195#をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す(情報料無料)



タイトー

カダッシュ	18,000
キック&ラン	4,000
クイズクレヨンしんちゃん	3,000
クイズ人生劇場（F－Ⅱ込）	18,000
クライムシティー	24,000
サンダーフォックス	12,000
スーパーQix	6,000
特殊部隊UAG	10,000
トップランキングスターズ	15,000
ヴォルフィード	10,000

データイースト

SRD	10,000
コブラコマンド	12,000
サイオニクスオスカー	14,000
シークレットエージェント	10,000
ダークシールⅡ	15,000
デスブレイド	15,000
ドラゴン忍者	10,000
バルダーダッシュ	28,000
ファンキージェット	18,000
ポケットギャル	8,000

その他

トンマ	8,000
ドラゴンブリード	8,000
富士山バスター	14,000
雷電	18,000
マクロスⅡ	18,000
ウルトラマン倶楽部	8,000
ティンクルピット	35,000
ニューマンアスレチック	35,000
熱闘激闘クイズ島	10,000
ストリートスマート	4,000
サイバトラー	13,000
ヘビーユニット	5,000
ビックストライカー	13,000
ハードパンチャー	8,000
オーマイガー！	8,000
サンドスコーピオン	10,000
スカイスマッシャー	7,000
セルフィーナ	18,000
空手（チャタンヤラクーシャンク）	20,000
ツインイーグル	18,000
ぽいっと	10,000
マジカルエラーを探せ	15,000

麻雀

ギャルの告白（ロ2）	2,000
サーキットの女豹	6,000
とってもE雀	5,000
熱血グランプリギャル	7,000
ねるとん牌鯨団	6,000
まーじゃん競馬王	8,000
麻雀大予言	5,000
麻雀遊戯	7,000
麻雀用語の基礎体力	5,000
ダイヤルQ_2	5,000

ネオジオMVS用カセット

餓狼伝説	1,500
餓狼伝説2	2,000
餓狼伝説スペシャル	3,000
龍虎の拳	1,500
龍虎の拳2	3,000
ワールドヒーローズ	1,500
ワールドヒーローズ2	2,000
サムライスピリッツ	5,000
ファイヤースープレックス	3,000
キングオブモンスターズ2	3,000

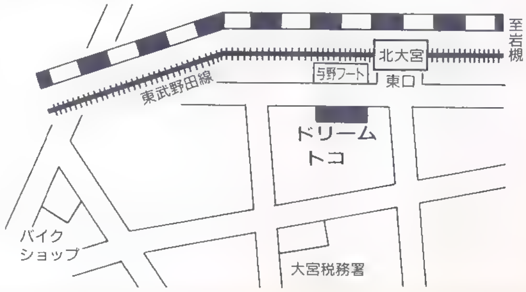
ぶっとびコーナー

ストリートファイターⅡダッシュ	8,000
ストリートファイターⅡダッシュターボ	10,000
ファイターズヒストリー	6,000
ガルメデス	7,000
ブランディア	18,000
ウィッツ	3,000
ぐっすんおよよ	18,000
大江戸ファイト	75,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
F－1グランプリ	2,000
サプライズアタック	8,000
ウォーリーを探せ（P付）	10,000
プレビリアン（P無し）	1,000
U.S.クラシック（P無し）	1,000
アルカノイド（P無し）	1,000
ゴルフィンググレイツ（1Pパネル付）	18,000
ワールドカップ（P無し）	1,000
ティードオフ（P無し）	2,000

○**通販（代引）システムOK！** ☎048-649-7650
受付時間平日AM10：00より　土日祝祭日AM12：00より
○**ショールーム営業ご案内**
PM12：00～PM19：30(水曜定休、祝祭日を除く)

とことんやるなら ドリームToco（トコ）

〒330 埼玉県大宮市土手町３丁目203 TEL 048-649-7650



マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

真サムライスピリッツ予約受付中
バッグン(SP ROM)販売中

カプコン

ヴァンパイア	格安
ヴァンパイアカートリッジ	特価
スーパーストリートファイターⅡX	特価
スーパーストⅡXカートリッジ	特価
スーパーストリートファイターⅡ	特価
スーパーストⅡカートリッジ	特価
CPシステムⅡマザー	特価
ダンジョンズ&ドラゴンズ	特価
エイリアンVSプレデター	特価
ストリートファイターⅡ	6,000
ストⅡダッシュ	8,000
ストⅡダッシュターボ	15,000
天地を喰らうⅡ	35,000
天地を喰らう	45,000
ザキングオブドラゴンズ	22,000
1941	48,000
大魔界村	68,000
チキチキ・ボーイズ	28,000
闘いの挽歌	30,000
アレスの翼	13,000
ラッシュ&クラッシュ	15,000
虎への道	12,000
戦場の狼	10,000
トップシークレット	20,000
ラストデュエル	9,000
1942	8,000
クイズ三国志	2,000
クイズハテナ?の大冒険	2,000

NEO GEO家庭用

ネオジオCD本体	特価
サムライスピリッツ	特価
餓狼伝説スペシャル	特価
得点王2	特価

NEO GEO業務用

MV-1FZ (NEO GEOマザー)	特価
MV-1 (中古)	ウォッホッホ価
ザ・キングオブファイターズ'94	ウヒヒ価
GAN GAN行進曲	うれしい価
ソニックウイングス2	特価
ワールドヒーローズ2JET	特価
F・ヒストリーダイナマイト	特価
龍虎の拳2	5,000
サムライスピリッツ	7,000
餓狼伝説スペシャル	4,000
ニンジャコマンド	7,000
NAM-1975	7,000
麻雀狂列伝	7,000
マジシャンロード	7,000
ライディングヒーロー	7,000
ニンジャコンバット	4,000
ザ・スーパースパイ	5,000
サイバーリップ	5,000
リーグボーリング	8,000
ゴーストパイロット	7,000
餓狼伝説2	2,000
戦国伝承2	4,000
ワールドヒーローズ2	3,000
得点王2	10,000
キングオブモンスターズ	2,000
ラギ	8,000
バーニングファイト	3,000
クロスソード	4,000
フットボールフレンジー	5,000
8マン	3,000
ロボアーミー	3,000
スラッシュラリー	5,000
サッカーブロール	3,000
ラストリゾート	7,000
雀神伝説	20,000
ビューポイント	20,000
ビューポイント (新品)	30,000

ナムコ

ネビュラスレイ	ピーヒャラ価
ニューマンアスレチック	25,000
エメラルディア	7,000
ナックルヘッズ	20,000
スーパーワールドコート	18,000
フェリオス	68,000
未来忍者	35,000
デンジャラスシード	20,000
タンクフォース	8,000
メルヘンメイズ	40,000
ギャラガ'88	28,000
ブラストオフ	25,000
倉庫番DX	10,000
ワールドスタジアム'90	7,000
ワールドコート	20,000
コズモギャングザパズル	6,000
エクスバニア	8,000
インディジョーンズ	55,000
熱闘・激闘クイズ島	5,000
ワンダーモモ	85,000
ホッピングマッピー	120,000
スカイキッド	32,000
バラデューク	32,000
ドルアーガの塔	70,000
リブルラブル	50,000

コナミ

極上パロディウス!	特価
究極戦隊ダダンダーン	特価
悪魔城ドラキュラ	80,000
ライフフォース	40,000
沙羅曼蛇	25,000
グラディウス (電源付)	25,000
ビットファイター	9,000
新入社員とおる君	12,000
恋のホットロック	70,000
イーアルカンフー	18,000
クイズ学問のススメ	4,000
スーパー亀忍者	8,000
リングの王者	3,000
サプライズアタック	5,000
トライゴン	18,000
サンセットライダーズ	25,000
アステリクス	23,000
ザ・シンプソンズ	20,000
クライムファイターズ2	15,000

タイトー

カイザーナックル	激安
ハットトリックヒーロー'93	レロン価
クイズクエスト	12,000
クイズHQ	10,000
ドンドコドン	12,000
ダイノレックス	17,000
ニンジャキッズ	15,000
ルナーク	10,000
クイズ地球防衛軍	10,000
クイズクレヨンしんちゃん	7,000
クイズクレヨンしんちゃんⅡ	13,000
黄金の城	35,000
ヴォルフィード	7,000
ラスタンサーガ	22,000
ラスタンサーガ2	18,000
トップランキングスター	25,000
達人	8,000
中華大仙	4,000
火激	3,000
ダイナマイトリーグ	1,000
ヘビーユニット	5,000
バイオレンスファイト	25,000
クライムシティ	28,000
地獄めぐり	8,000
カダッシュ	10,000

セガ

ゴールデンアックスⅡ	うれしい価
バーニングライバル	特価
ダークエッジ	特価
ポトポト	10,000
タントアール	15,000
フリッキー	35,000
忍	9,000
テトリス	12,000
ムーンウォーカー	12,000
シャドーダンサー	15,000
ゴールデンアックス	10,000
DDクルー	8,000
フラッシュポイント	6,000
モンスターレア	9,000
コラムス	15,000
スタックコラムス	特価

データイースト

ファイターズヒストリー	7,000
デスブレイド	7,000
ダークシール	18,000
ダークシールⅡ	12,000
カルノフ	10,000
アクトフェンサー	8,000
タンブルポップ	5,000
ファンキージェット	5,000
クルードバスター	7,000
S.R.D.	5,000
スタジアムヒーロー	2,000
キャプテンアメリカ	15,000
B-ウイング	25,000
エドワードランディ	特価
グレイトラグタイムショー	38,000

アイレム

野球格闘リーグマン	60,000
ガンフォース	8,000
サンダーブラスター	10,000
海底大戦争	38,000
トンマ	6,000
ドラゴンブリード	8,000
イメージファイト	6,000
R-TYPE LEO	16,000
迷宮島	3,000
剣豪	8,000
クイズF1 1・2フィニッシュ	4,000

テクモ

スイマー	35,000
ガズラー	45,000
サンドスコーピオン	8,000
S・T・G	3,000
サンダードラゴン	8,000
ワールドカップ'90	3,000
クイズココロジー	4,000
クイズ学園パラダイス	5,000
クイズDNAの反乱	3,000

バンプレスト

マクロスⅡ	13,000
SDガンダム	5,000
ウルトラマン	3,000
仮面ライダーバトルレーサー	8,000

ジャレコ

64番街	10,000
サイバトラー	10,000
P-47	8,000
ファンタズム	6,000
エクセリオン	5,000

その他

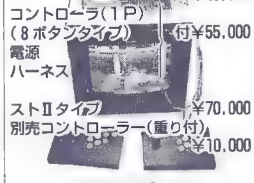
バッグン(SP ROM)	特価
雷電DX	特価
豪血寺一族	25,000
ボラックス	3,000
オーマイガ	5,000
マジカルクリスタル	5,000
上海	5,000
上海Ⅲ	特価
スーパー上海	10,000
燃えよゴン太!!	特価
ボンジャックツイン	20,000
クイズTV合衆国Q&Q	2,000
ハチャメチャファイター	12,000
フーピー	7,000
テキパキ	20,000
レディバグ	48,000
セイブカップサッカー	25,000
バトルクライ	50,000
ダブルウイングス	35,000
レッスルフェスト	3,000
スーパースターズ	2,000
ダブルドラゴン3	3,000

麻雀

スーパーリアル麻雀PⅣ	70,000
とっても E雀	7,000
レモンエンジェル	18,000
キャンパスハンティング	5,000
麻雀学園	5,000
麻雀学園Ⅱ	7,000
サーキットの女豹	3,000
TOKYOギャル図鑑	5,000

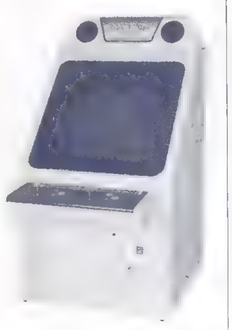
下取りコーナー

スーパーストⅡ	相談
スーパーストⅡX	相談
ドルアーガの塔	相談
イシターの復活	相談
恋のホットロック	相談
サイコソルジャー	相談
悪魔城ドラキュラ	相談
メルヘンメイズ	相談
パックマニア	相談
ワルキューレの伝説	相談
ファイネストアワー	相談
サムライスピリッツ	相談
スーパーリアル麻雀PⅣ	相談
スーチーパイ	相談
エリア88	相談
インベーダー	相談
魔獣の王国	相談
フォゾン	相談
エドワードランディ	相談
ウルフファング	相談
極上パロディウス!	相談



18インチハンドメイドモニター(中古) ¥43,000
コントローラ(1P)(8ボタンタイプ) 電源 ハーネス 付¥55,000
ストⅡタイプ ¥70,000
別売コントローラー(重り付) ¥10,000
コントローラは4本まで取付可能
14インチモニター(中古)¥30,000もあります。

アイレム



マドンナ 中古¥140,000

シグマ電子



AV-3000 ¥25,000
Σ6000 ¥13,800

KIC



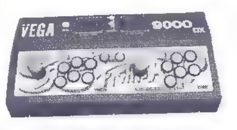
PANACUSTOM ¥34,000

KIC



PANA TWIN ¥38,000

ハッピー商会



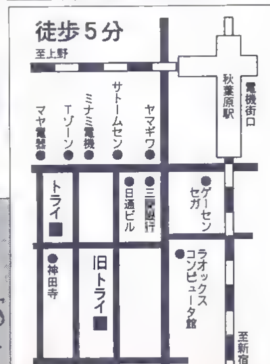
VEGA-9000DX ¥53,000

麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可 ¥7,000

徒歩5分



株式会社 トライ

新住所 〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
TEL.03-5295-0667
FAX.03-5295-1958

営業時間:10~7時30分まで
日曜日は11~6時まで
年中無休

※当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には、基板の割引をいたします。お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

NICOS クレジット取扱い中



龍虎の拳2
FIGHT-4
ギースの魔の手
再び せまる!?
作画:天獅子悦也
ストーリー協力:石井ぜんじ


ひとつ教えてやろうニンジャボーーイ
おまえは極限流総帥の首を狙っているつもりだろうが…
いま現在極限流最強の男は おそらくタクマではなくリョウ・サカザキだ
ズッ
リョウ・サカザキ? その男は どこにいる?
大会を勝ち進んでいけば いずれ戦うことになろう
どうだ? 大会に残るか?
タン
…承知した 極限流の全ての技を暴き出し地にたたきふせて見せよう!
……
ガタン


ギース様……
所詮は 人に使われる男だ せいぜい全力で戦うがいい
エイジ・キサラギ…
たとえ 一匹狼を気取ろうと 私の前では おまえは 極限流を追いつめる手駒にすぎぬ
私を飽きさせないでいるうちは 好きに泳がせてやろうではないか…
くっくっくっ
さて…
次の対戦は…



キング・オブ・ファイターズ第2ラウンドにしてこの不祥事…!
ブオォオオオオ
タクマ・サカザキは勝負に勝ちはしたものの 負傷してステージから脱出…
エイジ・キサラギは勝負に凶器を使用して反則でございます
とどめを刺し息の根を止めてこそ 勝利!
我の信念に微塵の迷いもなし
タクマVSキサラギの勝負の行方は…!?


むしろ 無関係の男どもの手を借りて勝負の場から脱出したタクマ・サカザキこそ反則とすべし!
言葉を控えよ 忍者! コミッショナーの前だぞ!
……
極限流を倒すと豪語してやって来てこのザマか! なんの為に大会に参加させたと思っている!
答えろ忍者!
くるっ



「龍虎の拳」全252ページ、980円で絶賛発売中!!
『龍虎乱舞』誕生の瞬間に立ち合え!!


ズバァーン
骨破斬り
おのれ！
うっ！
この男……できる！
我が突きをかわして 首の急所に……！
ピタッ


龍神館
そうや リョウ… コミッショナーが 発表したそうや
師匠は勝つには 勝ったが…… 負傷して行方不明や
エイジ・キサラギが 暫定勝者で 勝ち進みよる
リョウ…あの忍者 口先だけと ちゃうど!
師匠のモーションの 速い至高拳やから 決まったような もんや!
虎煌拳や 龍撃拳は…… 絶対にあかん!
オレたちの 翔吼拳でも その返し技を 喰うというのか!?


気をはね返す技
"流影陣"……
オレやロバートはともかくユリは……
あの危険な男とどう戦えばいい……？
極限流を倒すためだけに参加した男か…！
Phone
Phone
ロバート…
頼みがある
Phone
Phone


タクマ・サカザキ……
いや Mr・カラテは
見つからないようだな
リョウ・サカザキ
ききまは…
ジャック⁉
ザキ
ザキ
ザキ
なぜ
ここが…
ぐふふふ
久し振りだ…
うれしいぜぇ！
もう一度 おまえを
倒すチャンスが
めぐってくるとはよ！
ははは
不思議でも
なんでも
ねえのさ リョウ


極限流空手への
挑戦者には 対戦相手の
居場所が刻々と
知らされるのが 大会の
システムなのさ!
タクマだけは
そのシステムから
脱出したようだがな
見な!



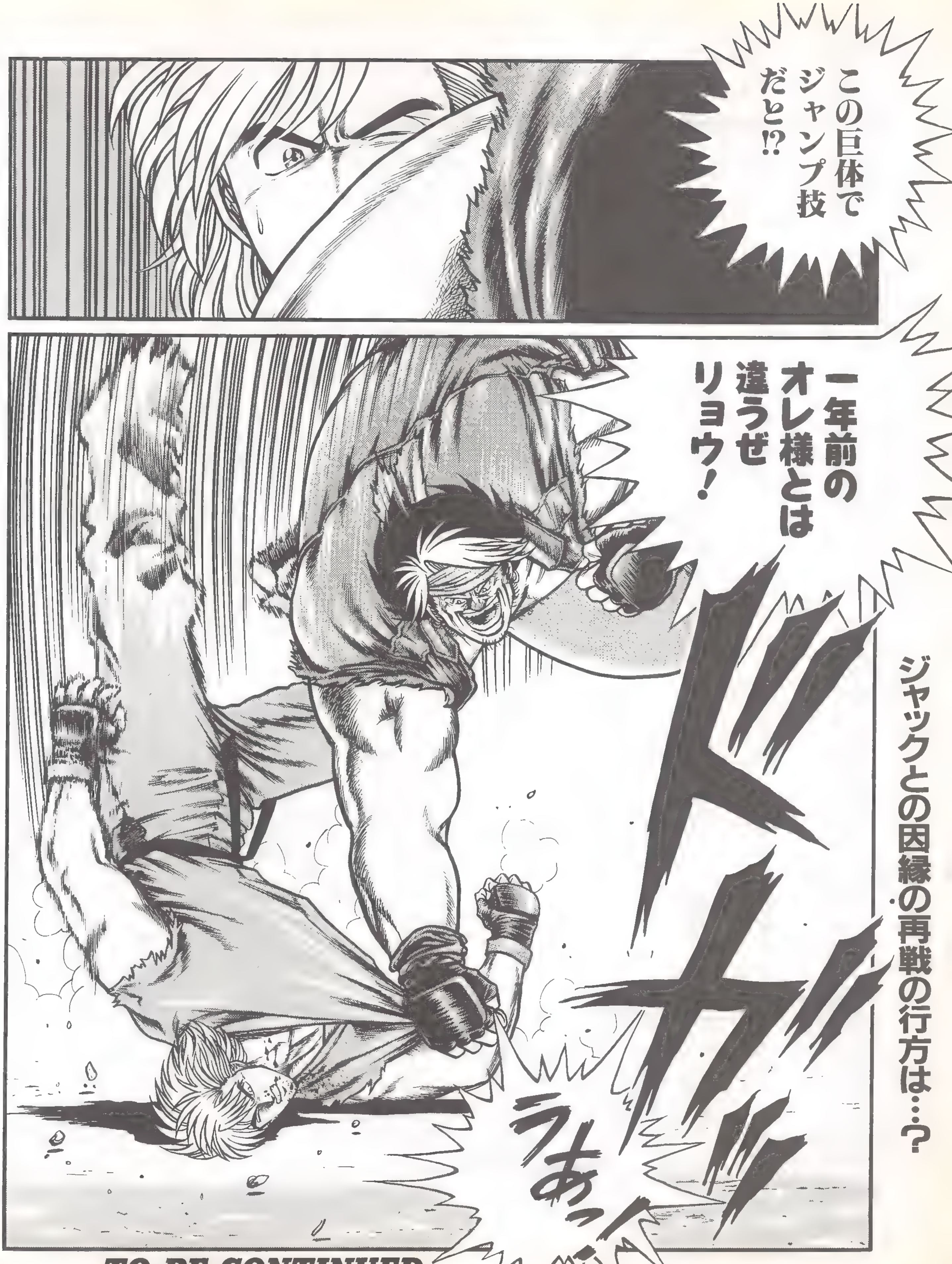
やはり…！
この大会は極限流を
闘わせるための
ものか…！
どうしても
極限流の
強さを見たい
ようだな…
はあああ
ドドドドド
誰がコミッショナーか
知らねえが……
イキなはからいって
ヤツさ！

✉天獅子悦也、石井ぜんじ、違いの分かる両先生に励ましのおたよりを出そう！
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4-4F ㈱新声社「龍虎の拳2」励おた係

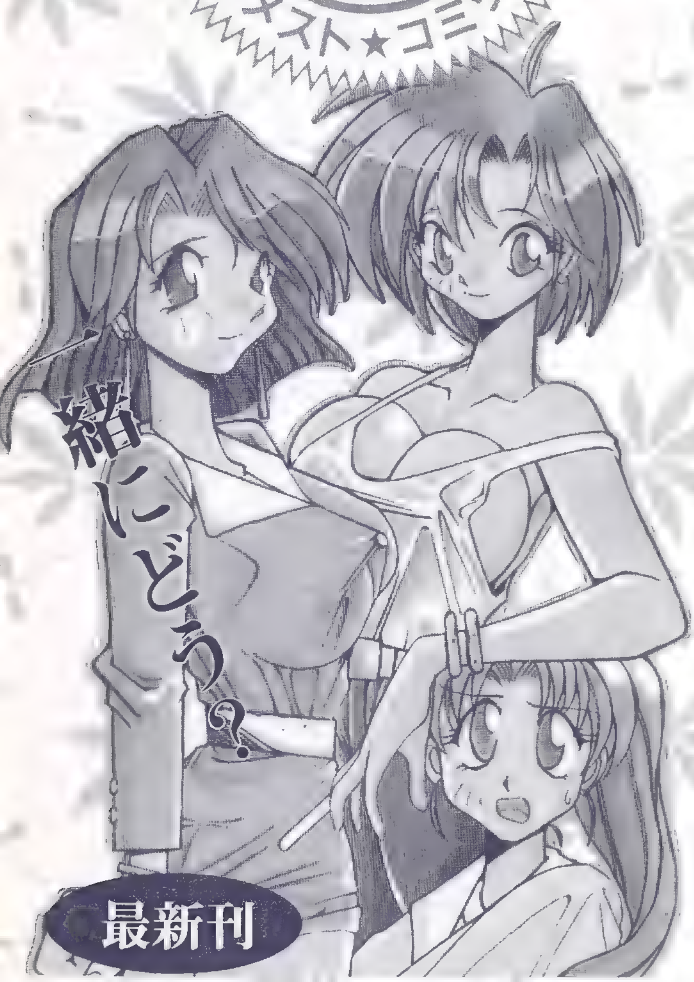



あの
パワー攻撃を
受け止めたぞ！
互いに
パワーアップして
いるようだな
ジャック！
RYO SAKAZAKI
AGE 22
NATION JAPANESE AMERICAN
HEIGHT 179
WEIGHT 68
JACK TURNER
AGE 27
NATION AMERICAN
HEIGHT 184
WEIGHT 138
ゾクゾクするぜえ！
こうでなくちゃ
いけねえや！


ブオッ
ニヤリ
ガッ
なに!?


この巨体でジャンプ技だと!?
一年前のオレ様とは違うぜリョウ!
ドガッ!!
うあっ!
ジャックとの因縁の再戦の行方は…?
TO BE CONTINUED

GMコミックス 秋の陣



最新刊

スーパーリアル麻雀PIV コミックアンソロジー

香織♥悠♥愛菜 よろしくぅ！

執筆陣

介錯・原田将太郎・いのうえ空・都築真紀・道満晴明
なかむらたけひこ・きむらしんや・MADMAC！
大塚章文・ムササビ万吉・RYU-TMR…他

9月26日発売！ 定価780円

既刊案内

強力ゲームコミックから、本格オリジナルまで勢揃い。
GMコミックスは、超爆裂発売中！！

SSディッガー　都築和彦
●三度目の世界大戦で荒廃した大地を行く、ポプリのユーコと墓掘りディッガー。花の種を蒔きながら旅する二人に、再び戦争の魔の手が迫る。［980円］

コットン　水上広樹
●美少女魔法使いコットンは愛の戦士！（ウソ）　今日も世界の平和を守るために戦うわ！（大ウソ）　ウィローよりも正義が大切なのよ！（真赤なウソ）［980円］

なちゅらるアニマ　滝沢ひろゆき
●曾祖母の形見のクスノキから精霊「アニマ」が飛び出した！　凶暴、わがまま、大胆な露出。ときどき可愛いアニマの大暴れで、今日も松永家は大混乱！［980円］

豪血寺一族　貴城　輝
●世界支配を目指す「豪血寺お梅」の野望を打ち砕くため、異種格闘チャンプ大山礼児のもとに、炎のアザを持つ戦士たちが集結する！［980円］

龍虎の拳　画・天獅子悦也　作・石井ぜんじ
●極限流空手家リョウ・サカザキと盟友ロバート・ガルシア。「龍虎」と恐れられる二人の格闘家が、ミスタービッグの刺客と激闘対決！［980円］

出たな!!ツインビー　吉崎観音
●ツインビー戦士・ビートとチャイムが、宇宙の平和のために今日も大活躍。コナミの名作ゲームを吉崎観音がコミック化！［980円］

アクアリウム　須藤真澄
●もっこちゃんとお魚たちの不思議な世界が、とうとう一冊の本にまとまりました。透明感あふれる須藤ワールドを堪能してください。［980円］

ダークエッジ　なかどくにひこ
●人間も機械も化け物も、全てはゲームのコマなのか。伝説の3D格闘ゲーム「ダークエッジ」が遂にコミック化！　愛は、未来に打ち勝つことが出来るか！［980円］

ワールドヒーローズ2　雑君保プ
●超人気ゲーム「ワーヒー2」と、希代の天災、雑君保プが手を組んだ！　初期作品、描きおろしもどっさり。二一世紀を担う子供たちに贈る感動の一冊（笑）。［980円］

アンダーカバーコップス　古葉美一
●珍客の絶えない安樺荘を舞台にUCCの面々が繰り広げる珍騒動。『コミゲ』連載中の本編に描きおろし六〇ページプラスで超お得な一冊！［980円］

餓狼伝説　画・LEO ADVER　作・雲緒霞
●一九九二〜九三年に『ゲーメスト』に掲載された、あの餓狼伝説がコミックスになって帰ってきた。若き餓狼たちの原点を知るための貴重な一冊、ここに誕生！［980円］

龍虎の拳2・4コマ決定版
●リョウが翔ぶ！　ロバートが吠える！　ミスター・ビッグの宇宙パワーが炸裂する！　史上空前の格闘ゲームが、みち〇くプロレスで帰ってくる！［580円］

サムライスピリッツ・4コマ決定版　其の弐
●さらに強力な爆笑4コマをひっさげてサムスピ4コマ決定版がリターンズ。深く、なが〜く味わえる珠玉の作品が刀を磨いて待ってます。［580円］

ゲーパロ4コマグランプリ
●月刊コミックゲーメストのあの4コマグランプリがついにコミックス化！　もちろん読者アンケートで上位に輝いた作品ばかりだから、おもしろさは保証付き。［580円］

ワールドヒーローズ2・4コマ決定版
●ブロッケンが跳ぶ！　マッドマンが踊る！　ジャンヌがつるぎで樽を刺す！　史上最先端の人気ゲームがサルティンバンコで帰ってくる！［580円］

餓狼伝説スペシャル・4コマ決定版
●キムが投げる！　キムが回す！　東丈は叫ぶだけ！　それでもギャラはおんなじ！　史上最高の人気ゲームが、お染め兄弟で帰ってくる！［580円］

サムライスピリッツ・4コマ決定版
●ナコルルがしゃべくる！　覇王丸がうなずく！　パピーが周りで吠え回る！　史上最強の人気ゲームが、夫婦漫才で帰ってくる！［580円］

餓狼伝説2・4コマ決定版
●テリーがボケる！　アンディが突っ込む！　舞が扇子で張り倒す！　史上最大の人気ゲームが、お笑いトリオで帰ってくる！［580円］

さあ、たーんと召し上がれ!!

今月の新作情報

ゲーメストビデオ ヴァンパイア



1994年10月8日発売予定
新声社
VHS：GV－012
価格：¥6800（予定）(税込み)

モンスターが主役の対戦格闘のビデオが発売される。ハイレベルの目押し攻略に、じっくり見られるCPU攻略も完全収録。

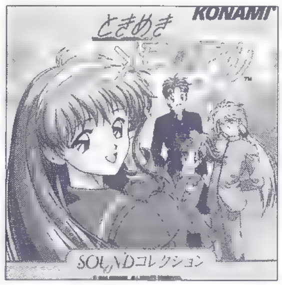
ゲーメストビデオ 極上パロディウス



1994年9月23日発売
新声社
VHS：GV－011
価格：¥6000（税込み）

ゲーメストレーベル初のシューティングビデオが発売された。現役ハイスコアラーによるプレイは超ハイレベル。必見だぞ！

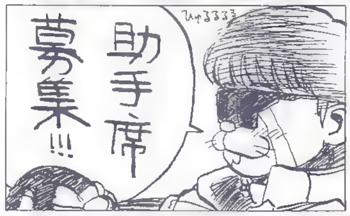
ときめきメモリアル SOUNDコレクション



1994年9月21日発売
キングレコード
CD：KICA－7644
価格：¥2800（税込み）

編集部でも超話題になった？PCエンジンソフト「ときめきメモリアル」より、フルアレンジのBGM集がキングレコードより発売された。ゲームに登場している12人の美少女たちのテーマソングをごく自然にアレンジしていたり、告白シーンのBGM「告白」や、エンディングのBGMである「女々しい野郎どものテーマ」の2曲を含む、14曲を収録している。涙なくしてこのCDを聴けるか！

WORKS THE M MAN DISC BOX



ずるずる

メチャクチャ暑かった夏も終わり早くも冬服へチェンジの季節。今年の夏も短かった（？）。さて本格的な秋へ突入ということになるが、活動するには絶好の季節ともいえる秋、何か予定を考えねばと思案中。その1つとしてここ最近忙しくてつぶれている鉄道での東北旅行をしようと思っている。さあてお気に入りVGMの編集でもするか。

TOP10 8/16～8/31 ㋕屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	商品番号	価格
CDトップ10	1位	―	36	ワールドヒーローズ2JETイメージアルバム	PCCB-160	2500円
	2位	1	31	國府田マリ子のラジオキャンバスVol.1	KICA-7643	2800円
	3位	7	21	リッジレーサー	VICL-15025	1500円
	4位	8	16	レイフォース	PCCB-153	2000円
	5位	9	13	バーチャファイター	TYCY-5386	3000円
	6位	3	12	極上パロディウス	KICA-7641	2800円
	6位	6	12	ネビュラスレイ	VICL-15027	1500円
	6位	―	12	サムライスピリッツイメージアルバム	PCCB-147	2500円
	9位	4	10	龍虎の拳2イメージアルバム	PCCB-156	2500円
	9位	9	10	魔法大作戦	GCD-3	1800円
ビデオトップ10	1位	1	74	スーパーストリートファイターⅡX	GV-9	7000円
	2位	―	40	ファイターズヒストリーダイナマイト	PCVP-11495	4800円
	3位	2	16	ワールドヒーローズ2JET	GV-10	6500円
	4位	5	13	デイトナUSA	TYVY-5002	4900円
	5位	8	11	餓狼伝説スペシャル	GV-6	7000円
	6位	5	9	龍虎の拳2	GV-8	6800円
	7位	5	4	バーチャファイター	TYVY-5001	3800円
	7位	―	4	ファイナルファイト	GV-1	7800円
	7位	―	4	麻雀クエスト	PSVR-5122	3800円
	10位	3	2	サムライスピリッツ	GV-4	7000円

CD&ビデオトップ10

今月の総評

超強力なゲームタイトルの発売がなかったので順位に変動はないと思っていたが、どちらのジャンルにも動きがあったようだ。

CD編では、久々にWHのタイトルが上位に進出。ビデオ編では、いきなりの登場？FHD。ネオジオでの発売がその要因では。どちらのタイトルも対戦格闘なのだが、やや力不足。今後の続編に期待か。

CD編

強力なタイトルがない状態から1歩リードしたのがWH2JETのイメージアルバム。以前ならもっと引き離していたが、どうしたADK！もう常連の域の2位。今後のシリーズものが楽しみ。



WH 2 JETイメージ

以下は、見ての通りなのだが、再びレイフォースが上へ上ってきた。その下にはバーチャファイター。これも強い。もうすでに「2」に変わっているリッジレーサーも3位に。近々「2」のCDも出るので、うまい具合に交代できそうだ。

気になるのは対戦格闘。長続きしない人気をどう見る？

ビデオ編

ほかに強力なものがないため、安定して1位を保つSストⅡX。真サムスピが出るまでトップを保てるかどうか…。

2位にFHD。順位は2位だが、そのパワーは前作ほどないと言える。次号生き残れるかどうかがポイント。

デイトナが意外にがんばっている。これでリッジのビデオがあればと思うのは私だけかなあ。

サムライが10位に。やはり大会効果か。真サムに期待！


スーパーストⅡX

國府田マリ子の GAME MUSEUM

[illegible]：國府田マリ子
[illegible]：佐藤ディレクター
ズル休み：トロツキ松川
教育実習生：野口



第10話「25歳の誕生日とオフレコとへきるちゃん乱入」の巻

トロツキさんはいずこへの巻

佐…あれ!?今日トロツキは?

國…お休みみたいですね。昨日、なんか悪いことでもしたんじゃないですか!?

佐…悪いことってなに?

國…えっ!?私、子供だからわかんな〜い♡

佐…カマトトぶんなよー!

國…皆さん、私はこんな風にいつもいじめられてるんですよ。

佐…いじめられてるのは僕のほうだろ。どっちがいじめてると思いますか!?

野…えっ!?いや、あの、ゴメンナサイ。

サトデュートークショー大盛況の巻

佐…そういえば一カ月以上前の話になっちゃうけど、㋘屋大阪店のイベントに来てくれたみんな、どうもありがとう。

野…どんなことやったんですか?

國…サトデューナイトと銘打ったトークショーだったらしいですよ。それも3時間!

佐…半分はプレゼント大会だったけどね。

國…私も10月にイベントが…あ、椎名へきるちゃんだーっ!!でも仕事は別らしいぞー。

(椎名へきるちゃん、スタジオに登場)

んでイベントは10月9日が名古屋、30日が札幌、11月3日が京都。詳細はいろんなところで調べてね♡

野…今回は松川がいないのをいいことに雑談で終始してしまいましたね。

國…いてもあんまり変わんないと思いますよ。

佐…それにしても松川は仕事休んでどこ行っちゃったんだろ?

國・佐・野…まーつーかーわーっ!!

三人で通天閣に叫びつつ終劇

	8月7日O・A	8月14日O・A	8月21日O・A	8月28日O・A
1	極パロ	極パロ	ネオシネマ	恋しさと
2	龍虎 2	龍虎 2	極パロ	極パロ
3	ナムコ13	恋しさと	恋しさと	ネオシネマ
4	ときめき	ツイパラVo	龍虎 2	龍虎 2
5	デイトナ	ネオシネマ	夜明けの	夜明けの
6	恋しさと	デイトナ	ナムコ13	ツイパラVo
7	夜明けの	ナムコ13	ガロスペ	デイトナ
8	ツイパラMB	ときめき	ナムコグラ 9	ナムコ13
9	ネオシネマ	夜明けの	ナムコ11	ナムコ11
10	トップハンター	ガロスペ	デイトナ	ガロスペ

※恋しさと＝恋しさとせつなさと心強さと　極パロ＝極上パロディウス　ネオシネマ＝ウィンビーのネオシネマ倶楽部 2　龍虎 2 ＝龍虎の拳 2 イメージアルバム　夜明けの＝夜明けのレジェンド　ツイパラ＝ツインビーパラダイス（Vo＝ボーカルバトル編、MB＝ミュージックボックス）　デイトナ＝デイトナUSA　ナムコ＝ナムコサウンドエクスプレス（グラ＝ビデオゲームグラフィティ）　ガロスペ＝餓狼伝説スペシャルイメージアルバム 2　ときめき＝ときめきメモリアル

インフォメーション

業界注目(!)のインフォメが始まるぞ!! なんの業界かは知りません。

千葉麗子ちゃんも登場 LIVE TOUR にゲーメスト乱入!?



これが会場のHARUMIドーム21。



ステージの周辺は異様な熱気につつまれていた。

去る8月30日から31日に東京晴海のHARUMIドーム21で、9月9日に発売されるネオジオCDのキャンペーン「ネオジオCDキャラバンLIVE TOUR」が開催されたのだ。

会場では、ステージ上の大画面モニターで新作ネオジオソフトの紹介、本誌でもとりあげた「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」や「真サムライスピリッツ」のめったに見られないロングバージョンのCFも公開された。

ネオジオCDのフリープレイスペースもあり、「餓狼伝説スペシャル」や「龍虎の拳2」といった対戦ゲームで、夏休みの最後の日にあつまった若人たちの熱い闘いの場となっていたぞ。

ほかにもSNKのクレーンゲームである「ネオカーニバル」の大開放台や、その景品のSNKキャラなどのぬいぐるみの紹介コーナー、それとコスプレ選手権があり、たくさんのコスプレイヤーたちがあつまった。やはり「サムライスピリッツ」のヒロインキャラであるナコルルが人気ナンバー1。

そして、最終日の8月31日には、あの千葉麗子ちゃんがおなじみのナコルルのコスプレでゲスト出場。

千葉麗子ちゃんつす。やっぱりかわいいっすねぇ。



麗子ちゃんを目前に、ちょっと緊張ぎみのラビオリー。

麗子ちゃんは「ネオジオCDライブオン」というイベントで、会場で選ばれた一般参加者の中で勝ち残った強者と餓狼伝説スペシャルで対戦したのだ。麗子ちゃんの使用キャラはアンディなのだが、これがなかなかの腕前。その姿は女性ゲーマーのレベルが高くなっていることを体現しているかのようだったぞ。

このイベントの最後に我がゲーメストから、ラビオリー大野が花束とゲーメスト特製「ナコルル人形」をプレゼント。麗子ちゃんも大喜びしてくれた。そしてイベントは大反響のうちに幕を閉じた。

ヘラクレスの栄光IVを予約してCDをもらっちゃおう。

10月21日に発売される「ヘラクレスの栄光IV〜神々からの贈り物〜」。次々と他の生物に乗り移ることができる、斬新なトランスファーシステムを加え、今から発売が待ち遠しいって感じだ。

で、このソフトを予約すると、プレゼントがもらえるキャンペーンが行われるのだ。予約者全員に、描きおろしイラストを含むポストカード5枚セット。さらに、その中から抽選で1000名に、ヘラクレスの栄光II・III・IVのシンセサイザーアレンジバージョンCD(非売品)が当たるのだ。

キャンペーン実施期間は9月21日〜10月20日。ヘラクレスの栄光IVの、箱とポスターが目印のキャンペーン協力店で、ゲームの予約をしたら、ハガキ付きパンフレットをもらって、お店と店員さんのサインをもらって応募しよう。

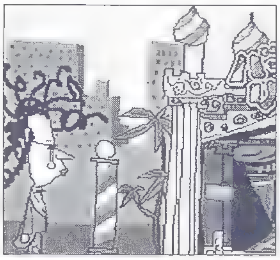
詳しくは、キャンペーン協力店でね。

3DOでマーフィー!

日常に秘められたごくありふれた法則を集め、大流行した『マーフィーの法則』。知らない人は少ないと思うけれど、『傘を持たずに出掛けた日に限って、雨が降る』なんていうアレのことだ。

その『マーフィーの法則』を、バンタン電脳工場が、3DOソフトにしてしまったのだ。タイトルは『マーフィーだよ全員集合』。フジテレビの人気番組、ウゴウゴルーガを担当したスタッフをはじめ、10人のアーティストの合作によるユニークなキャラクターたちの多彩な動きを楽しんでいるうちに、日本語と英語のナレーション、テロップにより、気軽に英語が学べてしまうのだ。

発売日は10月21日。価格は6000円。マッキントッシュ版も来年2月に発売。



神社の杜で親子でゲーム

「住吉大社かがり火フェスティバル'94」

ゲーメストを読んで、親子でゲーマーしてくれている人たちは、特に目を通してほしい記事だ。

今年で第3回を迎える「住吉大社かがり火フェスティバル'94」。毎年、バザールや大田楽など、様々な趣向によって好評を博しているイベントなのだ。

今年のメインプログラムは「大田楽スペシャル」。10月10日、午後5時から7時30分まで、太鼓橋前の参道を特設舞台に、地元の子供たちによる住吉踊りや、タイ国立大学生によるタイ民族舞踊、清風学園生徒の大田楽が繰り広げられる。10月8、9、10日には、住之江区の街を使ってのスタンプラリーも行われる。

そして、11月19、20日の両日には、セガ・エンタープライゼスも協力して、「子供&ゲームフェスティバル」が開催される。子供たちだけでなく大人も、たまには親子揃ってゲームを楽しむなんていうのもいいんじゃないかな。

当日は景品がもらえるコンテストも実施。自由にプレイを楽しめるコーナーや、ソフトの販売も予定されているぞ。

ゲームのプレイができる体験コーナーは、10月8日～10日にも開設される。ゲームコンテストの受付も、そこに設置されるぞ。

親子連れだって参加しよう。

詳しい問い合わせ先
住吉大社かがり火フェスティバル実行委員会
06・674・1125
主催
住吉大社かがり火フェスティバル実行委員会
実施企業
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱松下電器産業、OAOほか

毎度おなじみNTT出版の新作4つ

おなじみのNTT出版から攻略本、そしてカレンダーの情報だ。

まずスクウェアの新作ソフト、『ライブ・ア・ライブ』の攻略本が10月21日に発売される。値段は800円。全マップの掲載をはじめ、かくしネタのすべてが明らかに。このマニュアルさえあれば、幾多の世界の隅から隅まで、すべてが君のものだ。

さらに、アルバム未収録の2曲をスペシャルアレンジで収録した8cmCDが付いた1万部限定版（1600円）も同時発売。どちらでもお好きなほうをどうぞ。

お次はカレンダー3点。

『ファイナルファンタジーⅥデスクカレンダー』

天野喜孝デザインによるスクウェアの人気シリーズの最新作が卓上カレンダーに。ポストカードとしての使用も可能な優れモノ。800円。

『天野喜孝'95カレンダーファンタジー』

こちらは天野喜孝のオリジナルカレンダー。あの美しいイラストが1年中君の部屋の壁を飾ってくれるぞ。2200円。

『小林智美'95カレンダー相想華』

これもスクウェアの人気タイトル、「ロマンシング サ・ガ」のキャラクターデザインを手掛けた小林智美のオリジナルカレンダー。このカレンダーのために描き下ろされたイラスト1点が付いた豪華作品。2000円。

以上3タイトルが、10月上旬から全国書店、玩具店で発売される。どれもファンなら全部欲しいものばかり、買い損ねないようにね。



毎月めくるのが惜しい！

来店レンタル可
ローン取扱

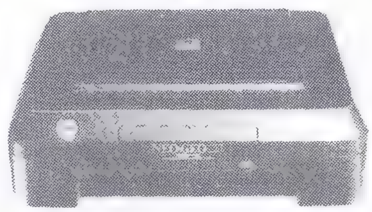
通信販売 NEO·GEO 専科

会員募集中
フリーダイヤルOK

NEO·GEO CD

アーケードクオリティ・ゲームマシン「ネオジオCD」

で遊ぶ



9月9日発売

定価¥49,800→

TEL
予約受付中!!

同時ソフト
24タイトル＋α

フロントローディングタイプは限定の為、
通常商品はアップライトとなります。

ネオジオCDソフト 25%～20%OFFにて好評予約受付中

ソニックウイングス2	痛快GAN GAN行進曲	龍虎の拳2	ラストリゾート
ミューティションネーション	ベースボールスターズ2	トップハンター	得点王2
サムライスピリッツ	餓狼伝説スペシャル	ASOⅡ	NAM-1975
フットボールフレンジー	麻雀狂列伝	リーグボーリング	バーニングファイト
トッププレイヤーズゴルフ	餓狼伝説2	ゴーストパイロット	他、TELにて問い合わせ
ザ・キングオブファイターズ'94 定価¥29,800→¥22,801	真サムライスピリッツ 好評予約受付中	ソニックウイングス2 定価¥28,000→¥21,539	痛快GAN GAN行進曲 定価¥29,800→¥22,801

ソフトオール23%OFF以上（運賃1部負担金500円ですので実質25%OFF以上です）・税別

激安キャンペーン

龍虎の拳2

定価29,800➡68%OFF
新品 **¥9,800**
（税・送料500円）

ワールドヒーローズ2 JET

定価29,800➡58%OFF
新品 **¥12,800**
（税・送料500円）

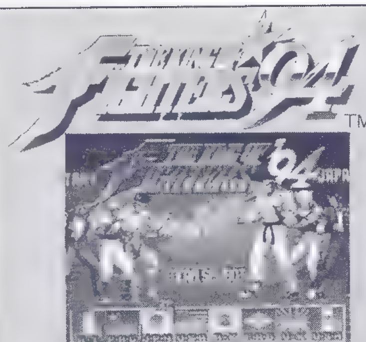
得点王2

定価28,000➡45%OFF
新品 **¥12,800**
（税・送料500円）

NEO·GEO初心者の方へ 超特価中古ソフト

餓狼伝説2	2,980円
龍虎の拳	4,980円
龍虎の拳2	7,800円
餓狼伝説SP	9,800円
サムライスピリッツ	9,800円
ワールドヒーローズ2 JET	9,800円
ネオジオ本体	9,800円

★表示価格よりさらに安くなる場合有りますのでTELで確認して下さい。



ロム 9／29発売¥22,801
CD 10／20発売TEL

真 サムライスピリッツ

カートリッジ・CD共に予約受付中!!

新作発売日着
予約は1年前より受付
送料500円のみ
（CDは送料1000円）

〒480-01愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98（名鉄柏森駅すぐ）
マガジンガレージ
☎0587-92-0808 FAX 92-1530

安心の
料金着払
システム

すばらしい本屋さん88軒

愛知県豊田市 ファミっ子ハウス渋谷店

文化の袋小路、愛知県で新声社系のレアなアイテムがゲットできるのは当店だけ(大ウソ)。店内は各種ソフトを新旧中古問わず大胆にセレクトして君のハートを金縛り！そして豊田市本店のみならず、支店のそれぞれに設けた怒濤の新声社コーナーが君を魅惑のゲーメスト・ヘヴンへと誘ってしまう！最新ゲームにレゲー台とゲームコーナーの品揃えも充実で、君たちの来店を猛烈に気合をためて待ってます！



店員一同お待ちしてま～す！

「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ

ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL　03(3293)9326

月刊ゲーメストバックナンバー常備店 すばらしい本屋さんリスト

北海道地方

●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市３条通８丁目右２
☎0166-26-6100

東北地方

●[illegible]仙台書店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●蔵王書店米沢店
山形県米沢市中央1-9-20米沢ポポロ内
☎0238-22-0900

関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-22-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●ブックプラザみしま大久保店
千葉県習志野市大久保1-20-24塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-8
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第２中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8　1F
☎03-3251-3100
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートビアビル2F
☎03-3354-2261
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16　KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●静雲堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-25-6316
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシュ内
☎0463-78-5521
●アニメニト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6 109ビル1F
☎048-646-0320
●ソフマップ大宮店
埼玉県大宮市桜木町2-1アルシェ1F
☎048-648-2011
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●マイタウン栄輝堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方

●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561

東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
☎053-454-7898
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●WAVE豊橋向山店
愛知県豊橋市佐藤町オノ町70-1
☎0532-64-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード７号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3525

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●北九州ソフト開発パーティ
（ゲームセンター）
福岡県行橋市中央2-25緒方ビル2F
☎093-436-2779
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-11-10
☎093-521-1044
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ６F
☎0956-25-3040

郵便はがき

ここに50円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
ガンガンタイムアタック係 行

(ふりがな) お名前		年齢 （　　）歳	性別 （男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　）			
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）			

キリトリ線

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
君こそGAMEST 行
（10月30日号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳	性別 （男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　）		
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）		

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
増刊係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳	性別 （男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　）		
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）		

痛快ガンガン行進曲　タイムアタック申請用紙

スコア		PTS.	月　日 達成
面　数	オールクリア	備考(タイム・残機)	
難易度 機数設定			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

締め切り　10月10日

キリトリ線

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94を、楽しんでますか？今回の増刊号では、イラストを大募集だ。くわしくは32ページに書いてあるので、よく読んで一発、ガツンと描いてくれ!!力作を待っているぜ。

締め切り：10月10日(必着)

キリトリ線

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア		PTS.	月　日 達成
面　数		備考(タイム・残機)	
難易度 機数設定			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

すべてのゲーマー必携の書ここにあり!!
バックナンバーリスト

現在在庫がある希少なゲーメストバックナンバーを紹介するぞ。購入方法は、①右のページにあるすばらしい本屋さんに直接買いにいく、②近くの本屋さんに注文書についているハガキに欲しいNo.を記入〕を持っていく、③東京、大阪の㋘屋に直接買いに行く〔場所はP121参照〕など数パターンある。全号収集した豪の者こそ、真のゲーマーといえるだろう。さあ、売れ切れる前に買い集めよう！

No.38（'89年11月号）500円　ダライアスII
No.44（'90年5月号）500円　AOUショー'90
No.47（'90年7月号）500円　パロディウスだ！
No.48（'90年8月号）500円　パロディウスだ！
No.50（'90年10月号）500円　ダークシール
No.52（'90年12月号）500円　AMショー'90
No.53（'91年1月号）500円　U.S.ネイビー
No.54（'91年2月号）500円　ゲーメスト大賞
No.55（'91年3月号）500円　ドラゴンセイバー
No.56（'91年4月号）500円　ストリートファイターII
No.57（'91年5月号）500円　AOUショー'91
（付録）ゲームCD&ビデオオールカタログつき
No.64（'91年10月号）1000円　増刊　ストII
（付録）かきおろし巨大ポスターつき
No.77（'92年9月号増刊）1200円　増刊　ストIIダッシュ
（付録）ストIIダッシュポスターつき
No.81（'92年11月号）1200円　増刊　1991オールカプコン
（付録）かきおろし巨大ポスターつき
No.84（'93年2月号）500円　第6回ゲーメスト大賞
（付録）CAPCOMポストカードブックつき
No.85（'93年2月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.1
No.87（'93年3月号増刊）1200円　増刊　ギャルズアイランド2
（付録）春麗　豪華ポスターつき
No.90（'93年5月号）530円　AOUショー'93
No.91（'93年5月号増刊）1200円　増刊　餓狼伝説2
（付録）大張正己かきおろしポスターつき
No.94（'93年7月号）530円　ワールドヒーローズ2
No.96（'93年8月号）550円　ワールドヒーローズ2
（付録）美樹本晴彦マクロスII特大ポスターつき
No.97（'93年3月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.4
No.99（'93年9月号）1200円　ワールドヒーローズ2
（付録）選べるマッドマン特大ポスターつき
No.102（'93年11月号増刊）1280円　増刊　サムライスピリッツ
No.104（'93年12月号増刊）980円　増刊　最新格闘ゲーム2
No.105（'94年1月号）550円　龍虎の拳2
No.106（'94年1月号増刊）1280円　増刊　餓狼伝説スペシャル
No.107（'94年2月号）550円　第7回ゲーメスト大賞
No.108（'94年2月号増刊）1280円　増刊　スーパーストII
（付録）スーパーストII特大ポスターつき
No.109（'94年3月号）530円　龍虎の拳2
No.111（'94年4月号）550円　スーパーストIIX
No.112（'94年4月号増刊）1280円　増刊　ギャルズアイランド3
（付録）ギャルズカレンダーつき
No.113（'94年5月号）550円　AOUショー'94
No.114（'94年5月15日号）500円　スーパーストIIX
No.115（'94年5月15日号）1280円　増刊　龍虎の拳2
（付録）SNK特大ポスターつき
No.116（'94年5月30日号）500円　極上パロディウス
No.117（'94年5月30日号）1280円　増刊　バーチャファイター
（付録）バーチャファイターフルモーションポスターつき
No.118（'94年6月30日号）500円　極上パロディウス
No.119（'94年7月15日号）550円　スーパーストIIX大会
No.120（'94年7月18日号）1280円　増刊　スーパーストIIX
（付録）スーパーストIIXポスターつき
No.121（'94年7月30日号）550円　ヴァンパイア
No.122（'94年8月15日号）500円　ヴァンパイア
No.123（'94年8月号増刊）1280円　増刊　ワールドヒーローズ2JET
（付録）ワーヒー2JETポスターつき
No.124（'94年8月30日号）550円　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
No.125（'94年9月号増刊）1280円　増刊　極上パロディウス
（付録）こいつ&あいつペーパークラフトつき
No.126（'94年9月30日号）530円　真サムライスピリッツ
No.127（'94年10月15日号）550円　バーチャファイター2

GMコミック&GMビデオ
既刊リスト

すばらしいビデオや、楽しいコミックスがほしい人は160ページのハガキ短冊に①希望タイトルの数量を記入（短冊に希望タイトルがない場合は、リストから選び空欄にタイトルと数量を記入）、②名前・電話番号・合計数を記入、③書店に短冊を持っていって注文する。以上で欲しいものがバッチリ手に入るぞ。また、ビデオに関しては読者サービス部の通販でも手に入るので120ページを参照してくれ。

餓狼伝説　画・LEO ADVER　作・雪舗聞
・本誌に掲載された、あの餓狼伝説がコミックスになって帰って来た。　980円

アンダーカバーコップス①　古葉美一
・珍客の絶えない安樺荘を舞台にUCCの面々が繰り広げる珍騒動。　980円

ワールドヒーローズ2①　雑君保プ
・ゲーメスト読者の人気者、雑君先生の初期作品も収録。　980円

ダークエッジ　なかどくにひこ
・鋼鉄の都市に生きる者たちの熱き魂の鼓動が鳴り響くSFバトル。　980円

アクアリウム　須藤真澄
・もっこちゃんとお魚たちのほのぼの世界を堪能してください。　980円

出たな!!ツインビー①　吉崎観音
・おなじみコナミのツインビーをテーマに侵略者からドンブリ島を守る。　980円

なちゅらるアニマ　滝沢ひろゆき
・クスノキから現れた、精霊アニマと誠と仲間たちの物語。　980円

豪血寺一族①　貴城　舞
・大山礼児と豪血寺一族が異形の軍団と果てしない戦いを繰り広げる。　980円

龍虎の拳　画・天獅子悦也　作・石井ぜんじ
・現在、好評連載中の龍虎の拳2の第一部にあたる作品。　980円

餓狼伝説2・4コマ決定版
・テリー、アンディ、舞、餓狼2キャラたちが縦横無尽にボケまくる。　580円

サムライスピリッツ・4コマ決定版
・ガルフォードにパピィの名コンビの活躍が光る。　580円

餓狼伝説スペシャル・4コマ決定版
・スペシャルになって帰ってきた餓狼4コマ。皆のボケぶりもグレードアップ。

ワールドヒーローズ2・4コマ決定版
・ブロッケンや、マッドマンら、異色キャラが時空を超えて大活躍。　580円

ゲーパロ4コマグランプリ
・コミックゲーメストの4コマグランプリがついにコミック化。　580円

サムライスピリッツ・4コマ決定版　其ノ弐
・サムスピ4コマがさらに強烈になって帰ってきた。爆笑必至。　580円

龍虎の拳2・4コマ決定版
・龍虎フリークの技ならぬ芸の光る必見4コマ。中表紙：田島昭宇。　580円

コットン　水上広樹
・少女魔法使いコットンが相棒のシルク、アクリルと共に大活躍。　980円

SSティッカー　都築和彦
・死神こと墓掘りティッカーとユーコは花を育てるため旅をしていたが…。　980円

スーパーリアル麻雀PIVアンソロジー
・3姉妹の繰り広げる、楽しくて、ちょっぴりHなオムニバスストーリー。　780円

VIDEO

Ⓐファイナルファイト　7800円
Ⓑ餓狼伝説2　6000円
Ⓒワールドヒーローズ2　6000円
Ⓓサムライスピリッツ　7000円
Ⓔ餓狼伝説2最強バトル　6000円
Ⓕ餓狼伝説スペシャル　7000円
ⒼスーパーストリートファイターII　6800円
Ⓗ龍虎の拳2　6800円
ⒾスーパーストリートファイターIIX　7000円
Ⓙワールドヒーローズ2JET　6500円
Ⓚ極上パロディウス　6000円
Ⓛヴァンパイア（予約）　6800円

めざせハイスコア!!
大改造計画進行中!
次号を待て!

8月23日現在

めざせハイスコア!!

今年も後半になったが、近づくゲーメスト大賞に備え何がよかったかなあと思うと…意外とこれからのものが強力だったりして。

J&B米沢店&七日町店&山大前店 ☆=0(14)

山形県米沢市中央1−14−12 セントラルビル1F ☎(0238)21−1864

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア(ビシャモン)	794,700	山下前だぜNIT	1コインALL
2	雷電DX(連)(初級)	2,710,210	単なる遊びです。	1コインALL
3	エイリアンvsプレデター(必)	4,589,700	キャプテン沢田	1コインALL
4	スーパーストリートファイターIIX(リュウ)	1,347,800	NITさん	1コインALL
5	餓狼伝説スペシャル(クラウザー)(必)	2,251,700	Dつながんないっス! NOP−CPS(み)	1コインALL P×28・D×4
6	メタルブラック (連)	632,970	2×1=?? チェイサーMID(K)(C)	1ST・16 2nd.24
7	スペースハリアー(連)	28,544,610	山下前だぜNOPさん	1コインALL
8				
9				
10				

プレイシティキャロット八戸店 ☆=0(5)

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44−8580

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー2(タイムトライアル)	3′15″103	3,1	
2	ヴァンパイア(デミトリ)	500,300	MrX	フォボス
3	ヴァンパイア(アナカリス)	560,900	3,1	パイロン
4	ヴァンパイア(サスカッチ)	544,000	和史キラー	ロボッタ君
5	ヴァンパイア(オルバス)	505,700	河原木ひろきち アレッカー	パイロン
6	痛快ガンガン行進曲(条)	158,725	MrK カルノフじゃないよ	ALL
7	痛快ガンガン行進曲(キサラ)	112,020	Mr	ALL
8	痛快ガンガン行進曲(リー)	153,135	MrI	ALL
9				
10				

ゲームプラザヴィクトリア ☆=2(16)

北海道札幌市南区澄川4条3−3−6 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	雷電DX(上級)(連)	3,254,950	CIA	2−3 1P側
2	雷電DX(初級)(連)	3,814,370	PHU−SDR	ALL 1P側
3	雷電DX(練習)(連)	2,503,290	あつし	ALL
4	ソニックウィングス2(FS−X)(連)	388,800	S. SAKATE	
5	痛快ガンガン行進曲(条)	157,455	リネカー	ALL
6	スーパーストリートファイターIIX(サンダー・ホーク)	955,600	QSR−リキさま!!	ALL
7	ワールドヒーローズ2JET(C.キッド)	250.18	PHU-SDR	ALL
8	ヴァンパイア(フェリシア)	1,377,400	TODys'F・S	ALL
9	極上パロディウス(こいつ)(連)	2,317,100	KRL−バイキン	ALL
10	デイトナUSA(中級)	2′58″90	QSR−リキさま!!	ALL

JOYCOM'S ☆=8(39)

福島県いわき市平字白銀町1−4 ☎(0246)23−2965

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲(条)	179,425	無念!双葉高校甲子園2回戦敗退!!たこ野朗	ALL 以下ノーマル設定です
2	痛快ガンガン行進曲(キサラ)	170,075	時代は虹野! Lovely久川♡	ALL
3	ワールドヒーローズ2JET(マッドマン)	238,73	虹野FCNo.001 Lovely久川♡	ALL
4	へべれけのぽぷーん	11,280	破産しました。F'−Chi(連)	ALL かせぎ分かりません
5	ソニックウィングス2(アンジェラ)	1,571,000	クリアに1年はかかる AQA(信)	2周目5面 (連)
6	大江戸ファイト(三平)	1,166,200	つかれた (F)	ALL (連)(必) P×12
7	大江戸ファイト(五右衛門)	1,152,300	高校最後の夏は大江戸のり五右衛門	ALL (連)(必) P×12
8	大江戸ファイト(弁慶)	1,084,120	夏が終わっても大江戸 NORIック	ALL (連)(必) P×11
9	エイリアンvsプレデター(D・シェーファー)	5,257,500	Dr. AXE(兄)(貫)(マジです)	ALL (連) 残×0
10	ワールドヒーローズ2JET(リョウコ)	242,83	基本はときめきです。lovely久川♡	ALL

プレイランド エフワン ☆=3(5)

宮城県仙台市青葉区中央2−6−6タベイビルB1 ☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス2(RAFALE)	2,921,100	R.T	(連)付 2周ALL マンボウ×1
2	ソニックウィングス2(YF−23)	1,902,700	お師匠	(連)付 2−8
3	ヴァンパイア	969,200	《DEVICE》−AMP	モリガン ALL (P)×11
4	ヴァンパイア	1,237,800	並んでお姉ちゃんに缶ジュースをもらった	オルバス (必) ALL (P)×17
5	ヴァンパイア	831,600	CORNERIST −ZOMBIE	サスカッチ (必) ALL
6	ヴァンパイア	866,400	IC中央林間店代表 SSK−PRO	ザベル ALL (P)×5
7	ヴァンパイア	1,109,900	MR	アナカリス (必) ALL
8	スーパーストリートファイターIIX	1,859,100	ICE 赤帽	サガット (連)付 ALL
9	雷電DX(上級)	6,993,520	ギース	(連)付 3−2
10	究極戦隊ダダンダーン	1,228,100	CORNERIST −CCC小野寺B	ALL アン使用

NTK2店集計 ☆=0(17)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲(フウマ)	80,740	BAL	ALL
2	痛快ガンガン行進曲(ボビィ)	62,630	CPU ギョッピー 連絡待つ	6人目
3	痛快ガンガン行進曲(レオンハルト)	52,340	チモノスリルショー 今に抜いてやるSHU	4人目
4	エイリアンvsプレデター(リン)	3,172,900	大	ラスボスまで
5	ヴァンパイア(ビシャモン)	816,000	しんのすけ	ALL
6	ヴァンパイア(サスカッチ)	614,200	LSD	7面
7	対戦ぱずるだま	816,000	EBI	6人目 一般 ユミちゃん
8	雷電DX	876,400	BAL	練習ステージ
9	マジンガーZ(グレート)	4,140,200	BAL	5面
10	ザ・キングオブファイターズ'94		稼働中 スコア募集中	

ハイテクセガ高崎 ☆=51(296)

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25−1972

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ずんずん教の野望(連)	全2周クリア (846,460)	野望達成★ ずんずん狂祖 ABN	銀地蔵(1P) 残3 1コイン
2	ヴァンパイア(連)(ビシャモン)	1,345,100		ALL
3	ヴァンパイア(連)(サスカッチ)	1,437,800		ALL
4	痛快ガンガン行進曲(風魔)(連)	189,005		ALL
5	痛快ガンガン行進曲(レオンハルト)(連)	183,985	いせえび勘太	ALL
6	痛快ガンガン行進曲(ボビー)(連)	147,325		ALL
7	大江戸ファイト(連)(必)(五右衛門)	1,116,860	魔B党−K.O	ALL P×12
8	ウイングウォー	ALLクリア		集計しません。
9	ジェラシックパーク	ステージ3		集計するわけない。ヤル奴がバカ
10	究極戦隊ダダンダーン(イーグル)(連)	1,433,800		ALL 2/2のスコア 2P乱入なし(基本)

ゲームセンタードリーム ☆=1(14)

宮城県仙台市若林区古城1−4−17 ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイフォース	6,616,700	FEATHER−TND	ALL 連なし
2	対戦ぱずるだま(ゲーマー)	1,679,100	LOG	ALL ユミちゃん使用
3	極上パロディウス(連なし)	1,624,700	レロヤーランドでクリアした男	あいつ使用 S−ステージ
4	ワールドヒーローズ2(ドラゴン)	7,909,500	IC中央林間店代表 SSK−PRO	ALL P×16 D×0
5	ワールドヒーローズ2(リョウコ)	8,090,500	GIS−SSK−PRO	ALL P×15 D×0
6				
7				
8				
9				
10				

プレイシティ24 ☆=4(9)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23−5089

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス(こいつ)(連)	3,802,400	SSC−ネズミ(偽)	ALL
2	スーパーストリートファイターIIX(サガット)(連)	2,460,100	SHADOW パーフェクト×4(笑)	ALL F×2 1−1−2
3	スーパーストリートファイターIIX(ザンギエフ)(連)	1,649,400	SHADOW	ALL 9−5−2
4	エイリアンvsプレデター(シェーファー)(連)	5,244,200	AGO	ALL
5	大江戸ファイト(秀月)(連)(必)	1,274,660	ALEX−AMP	ALL P×15 F×1
6	雷電DX(練習)(連)	2,556,870	KDO	ALL
7	ヴァンパイア(サスカッチ)(連)	1,252,800	KDO	ALL F×2 11−2−2
8	ヴァンパイア(フェリシア)(連)	1,373,800	ToDys'F.S	ALL 13−2−1
9	痛快ガンガン行進曲(条)	215,400	亜号−阿剛−AGO	ALL
10	痛快ガンガン行進曲(キサラ)(必)	194,600	BELLDANDY 2分と3分どっち?	ALL (A)+(B)ボタン

モンテカルロ ☆=2(18)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア (連)なし(オルバス)	1,285,300	魔B党−K.O	1cALL 15−2−0
2	ヴァンパイア(ビシャモン)	1,241,600	SnRun−YASUKI	1cALL 10−2−0
3	ヴァンパイア(ビクトル)	990,600	SNRUN−YASUKI	1cALL 11−0−1
4	ヴァンパイア(ザベル)	790,200	よそものSGL	1cALL
5	痛快ガンガン行進曲(リー)(連)なし	142,135	遊び人 シッカロール	1cALL
6	痛快ガンガン行進曲(条)	133,845	T.S	1cALL
7	痛快ガンガン行進曲(レオンハルト)	124,315	となりに負けてる人(弱)	1cALL ゴミプレイ×5
8	痛快ガンガン行進曲(ボビー)	104,200	「K・O・F」にADKを!!(B)	1cALL
9	リッジレーサー2(T.T)	3′17″955	さらんさんみてるー SST	マニュアル
10	極上パロディウス(連)付(こいつ)	1,492,100	極上ビーナス おっちくん	1cALL マニュアル

プレイランドファンタジア&バレンシア ☆=0(5)

秋田県本荘市出戸町岩淵下103ジョイフルシティ内2F ☎(0184)24−5278

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マジンガーZ(グレートマジンガー)	1,986,650	CBX	8面
2	極上パロディウス(サンバ)	1,070,100	今回はしらふ!しい	1コインSP 連付き
3	ヴァンパイア(ザベル)	799,400	NIWA	1コインALL SP2
4	ヴァンパイア(フェリシア)	617,400	俺の大猫もみろ! アナコンダザザ女	ALL フェリシアじるうどん
5	ワールドヒーローズ2JET(ジャンヌ)	194.00	またまた神	1コインALL
6	ワールドヒーローズ2JET(ジャック)	252.22	CBX	1コインALL 1ミス B×10
7	痛快ガンガン行進曲(条)	152,865	ロドリゲス	1コインALL
8	痛快ガンガン行進曲(キサラ)	111,165	ロドリゲス	1コインALL
9	エイリアンvsプレデター(D・シェーファー)	3,011,600	クッキングバカ	7面ボス
10	エイリアンvsプレデター(プレデターハンター)	3,944,100	極悪店長	1コインALL

ハイテクセガ青森&新町 ☆=0(13)

青森県青森市新町1−8−10 ☎(0177)34−3737

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX	1,426,700	KANZU	ゴウキ ALL 爪×3
2	スーパーストリートファイターIIX	2,281,500	KANZU	フェイロンALL 爪×3 D×5
3	ヴァンパイア	1,032,900	KANZU	デミトリ ALL D×15
4	ヴァンパイア	902,800	KANZU	ザベル ALL D×12
5	ヴァンパイア	758,500	O−MEN 松森	オルバス ALL P×5
6	ヴァンパイア	784,200	ひびき	ビシャモンALL P×4
7	ヴァンパイア	848,000	ひびき	ガロン ALL P×6
8	痛快ガンガン行進曲	162,905	KANZU	リー ALL
9	痛快ガンガン行進曲	125,010	星流学園ウラ番 折鶴の結花(T)	キサラ ALL
10	ずんずん教の野望	308,320	KANZU	R−18

君こそゲーメスト!

ゲーム		スコア	ネーム	店舗
へべれけのぽぷ〜ん		☆ 15,560	謎の予備校生 いしがきけいすけ	池袋プレイランドラスベガス（東京）
ぷろっけん		☆ 2,852,040	G.M.C.[illegible]←版権侵害	モンキーハウス（福岡）
デザートタンク	ビギナー	1,943,915	G.M.C.ぱんだ	個人申請 エグザス空港店（福岡）
	エキスパート	2,562,317	POOH	個人申請 アミュージアム（東京）
痛快ガンガン行進曲	条	☆ 217,015	D・RUSH-CYA	アイリン夢空間（岐阜）
	剛	☆ 必193,190	沢霞	荏原ゲームコーナー（東京）
	レオンハルト	☆ 204,970	ソイヤロンプレマンメルセデンニー♡VAP	
	季	☆ 連198,380	♡まぐれ♡ PST−JUN[illegible]	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	ボビー	☆ 164,970	FAB−豚珍汗	ガリバー熊谷（埼玉）
	シン	連必162,165	GSM−[illegible]	個人申請 ゲームコーナーフジ（東京）
	キサラ	☆ 連必201,970	G.M.C.完治	ゲームコーナーフジ（東京）
	フウマ	☆ 連必204,400	BOØWY−少年	
雷電DX	練習 連付き	☆ 12,218,690	NLB−M.A	ゲーム イン DAIEI（千葉）
	練習 連なし	☆ 10,035,970	はむはむのおかげ GSJ−TOM	個人申請 ゲームストリートJOY（東京）
	初級 連付き	☆ 6,804,740	GGE−LOGIN	ノーベル&ヒノーズ下井草（東京）
	初級 連なし	☆ 6,577,960	ぽん太じゃないよ,らむりんだよ はむはむ	個人申請 ゲームストリートJOY（東京）
	上級 連付き	☆10,000,000+α	グラディウサー同盟 DKT−GER(ま)	プレイシティキャロット巣鴨（東京）
			DBL-GAUT-NAI	ゲームセンターボバイ（東京）
			ベジータ(ま)（激々点効率）	GAME's WiLL（京都）
			ベジータ(ま)（点効率甘口）	H/S神戸&BEGIN（兵庫）
ジョー&マック リターンズ		4,260,100	ほしだ あと300万	ゲームプラザ（熊本）
ヴァンパイア	ガロン	☆ 連1,700,500	ツカ夫	GAME's WiLL（京都）
	オルバス	☆ 連1,566,700	T.Clue−KOS	
	アナカリス	☆ 連必1,506,600	T.Clue−ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	ビクトル	☆ 連必1,487,100		
	ザベル	☆ 1,577,100	リキナルドモケケ(う)	
	ビシャモン	☆ 連必1,422,400	T.Clue−RIK パイロンとれません	
	サスカッチ	☆ 連必1,493,600	Ⓑ−SATSUMA	ゲームコーナーフジ（東京）
	フェリシア	☆ 連1,682,700	URD−NAD	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
	モリガン	☆ 連1,443,700	GMT−ぱん	ハイテクセガ大船（神奈川）
対戦ぱずるだま		☆ 1,899,000	S.H.A−PAJ	個人申請 GAME'S DRAGON（京都）

その1

今回はへべれけのぽぷ〜んから。サンソフトの対戦型落ちものパズルです。同時消しや連鎖消しが単純に回数ではなく、何色消したのかで相手にさまざまな攻撃ができるようになっています。とはいうものの、やはり基本は同時消しと連鎖。迫熱した闘いが繰り広げられそうです。

お次はぶろっけん。レバーとボタンで操作するブロックくずしです。ブロックくずしは久しぶりの登場ではないでしょうか。それにしても、ダイヤルをつまんでプレイするブロックくずしは、もう出ないのでしょうかねぇ…。ちなみにトップのスコアはダントツでした。

続きますはデザートタンクです。セガの大型筐体ということで出回りはイマイチ。集計店には入荷しにくいようで、どちらも個人申請のスコアがトップとなりました。クリアしたときのタイムボーナスとライフボーナスも重要なのですが、やはり稼ぎの基本となるのは、途中の敵を撃ちもらさないこと。さらに、電線や木も得点になるので手際良く撃たなくてはなりません。しかし、それらに固執しているとタイムボーナスが…。まだまだ始まったばかりですが、これからの出回りと低料金化（これが一番重要?）すれば人気も高まってくることでしょう。

痛快ガンガン行進曲は、1ラウンドの設定がノーマル3分で工場出荷が2分のようです（カウント数はどちらも120）。ここは集計ルールにのっとり、工場出荷設定の2分でプレイしてください。また、3分設定でプレイしたプレイヤーはご連絡ください。

（165ページに続く）

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝0（13）

栃木県宇都宮市二荒町9−4 渋田ビル1F ☎(0286)34−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲（条）	189,260	オヤジ店員(秀)今年で25じゃ〜っ	1コインALL P×1
2	リッジレーサー2（上級）	4′53″248	クーラーほしい −KAZ☆	MT 4周設定
3	龍虎の拳2（リョウ）	1,346,530	まだこれから BOR−(米)	1コインALL
4	ヴァンパイア（モリガン）	1,217,600	DMJ−PST−KLS (永)あと20万?	1コインALL
5	ヴァンパイア（サスカッチ）	706,000	BBC	1コインALL
6	ヴァンパイア（ザベル）	519,600	BBC	1コインALL
7	スーパーストリートファイターⅡX（リュウ）	1,067,400	くどうてつあき（本物）	1コインALL
8	スーパーストリートファイターⅡX（ゴウキ）	995,400	とっとと抜きました by MGKの人	1コインALL
9	エイリアンvsプレデター（リン）	3,218,100	PPP	1コイン R7
10	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	1,260,900	M. T I LOVE YOU FROM カム	1コインALL

サーカスワールド

栃木県小山市喜沢1475−34 ☎(0285)23−8078

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア	1,089,300	AIR	1COINALL フェリシア
2	ヴァンパイア	604,800	BBC「片礁」小林	1COINALL サスカッチ
3	痛快ガンガン行進曲	129,650	RBC小林	1COINALL 条
4	痛快ガンガン行進曲	119,400	秘密結社でイェーイ! K.WAL	1COINALL 李
5	エイリアンvsプレデター	1,423,600	秘密結社in結城? K.WAL	5−R BOSS リンクロサワ
6	エイリアンvsプレデター	2,310,100	XAA	7−R ハンター
7	ソニックウィングス2	1,472,900	DIR	ホワイティー YF−23
8	対戦ぱずるだま	875,900	CIBIのSIVA	リョウ
9	サムライスピリッツ	704,010	EDA様	右京 1COINALL
10	サムライスピリッツ	699,190	妄想へきる A.T	紫色 ナコルル 1COINALL

今市ゲームセンター ☆＝0（9）

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2（如月）	3,225,180	FGK−乱丸	ALL D×10
2	スーパーストリートファイターⅡX（リュウ）	1,895,100	CYR−MER(通)	ALL (連)
3	スーパーストリートファイターⅡX（ケン）	1,871,200	HAK(ま)	ALL 爪×2
4	スーパーストリートファイターⅡX（春麗）	1,464,300	CYR−MER(通)	ALL (連)
5	スーパーストリートファイターⅡX（サガット）	1,261,800	HAK(ま)	ALL P×?
6	スーパーストリートファイターⅡX（フェイロン）	1,009,300	乱丸氏町田のみなさん来店ありがとう	ALL (連)
7	ソニックウィングス2（FSX）	1,047,000	HAK(ま)	R−10 (連)
8	ソニックウィングス2（YF−23）	1,128,000	CYR−MER(通)	R−11 (連)
9	極上パロディウス（こいつ）	2,551,900	CYR−MER(通)	ALL (連)
10	ヴァンパイア（アナカリス）	492,800	CYR−MER(通)	ALL P×1

コスモランド

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（サスカッチ）	807,700	EASY (あ)	※全機種ノーマル
2	ヴァンパイア（ガロン）	780,900	EASY (あ)	
3	ヴァンパイア（デミトリ）	692,700	霜月 隆	ALL
4	ソニックウィングス2（エレン&シンシア）	1,160,800	EASY (あ)	2−2
5	ソニックウィングス2（アンジェラ）	1,159,800	EASY (あ)	2−2
6	ソニックウィングス2（緋炎）	1,127,400	EASY (あ)	2−1
7	極上パロディウス（こいつ）(連)	1,530,700	EASY (あ)	スペシャル
8	エイリアンvsプレデター（ウォーリア）	4,162,300	Y.K	ALL
9	龍虎の拳2（キング）	1,678,850	御子神 楓	
10	龍虎の拳2（ジョン・クローリー）	2,575,850	霜月 隆	ALL D×1 1ミス

八千代プレイランドカーニバル ☆＝4（146）

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（オルバス）(必)	1,357,800	ブラック魔王	ALL Ⓓ×1
2	ヴァンパイア（ビクトル）	1,171,600	ひいある	ALL 3万×5 5万×1ミス
3	雷 電DX（練習コース）(連)	5,311,990	ビギナー	ALL
4	ソニックウィングス2（YF−23）(連)	1,663,700	DBL−KNZ−らじ公	2−5
5	極上パロディウス（タコスケ）(連)	2,172,500	SUR−DXP−天下(犯)	スペシャル面
6	スーパーストリートファイターⅡX（バイソン）(連)	1,921,900	Miami−P−99	ALL 爪×1 R36
7	スーパーストリートファイターⅡX（ダルシム）(連)(必)	1,950,700	Ⓑ−SATSUMA（桂ざこば）	ALL Ⓟ×23 爪×3 R37
8				
9				
10	エイリアンvsプレデター（D.シェーファー）(必)	1,911,000	Wing♡	6面

ゲーム イン トーヨコ北越谷店 ☆=0 (1)

埼玉県越谷市大沢3−6−12 ☎(0489)79−4320

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライトブリンガー (ヴォルドー)	5, 052, 900	GALLT・G・GET	オール
2	ライトブリンガー (王子)	5, 680, 880	AKI	オール 残0
3	ヴァンパイア (ガロン)	1, 177, 200	暗黒星龍神 AKI	オール
4	ヴァンパイア (ビシャモン)	978, 000	鬼武者−Ichy	オール
5	ヴァンパイア (デミトリ)	828, 700	まっさん	オール
6	リッジレーサー2 (中級)	2′41″823	DON(4A−G)	ラップ 53″621 オールAT
7	対戦ぱずるだま	1, 256, 300	DRS(北千住からの遠征アリガトウ!!)	キャラ 沢田まゆ
8	V.R. (エキスパート)	3′17″31	GIL−浜田	GIL −HAMMAD カンバック!
9	ゲーメスト杯 サムライスピリッツ全国大会	スターランド (SNK)格ゲー部員	鬼畜戦士Do→3回戦 AHO吉蔵 →2回戦	次回での奮闘を祈る!!ゴクローさ
10	ゲーメスト杯 サムライスピリッツ全国大会	全員敗退	修羅騎士鷹→初戦 薬 弥 →初戦	までした。

熊谷ガリバー ☆=8 (28)

埼玉県熊谷市筑波2−49−8 フォーラム秋山ビル1F・B1 ☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲 (条)	186, 305	FAB−カレー30	ALL 学生さん?
2	痛快ガンガン行進曲 (ボビー)	164, 970	FAB−豚珍汗	ALL おいしいよ
3	痛快ガンガン行進曲 (レオンハルト)	156, 180	画伯	ALL
4	痛快ガンガン行進曲 (フウマ)	142, 095	EDO	ALL
5	雷 電DX (練習コース)	3, 075, 210	PGP−ゴッツ	ALL (連)付 88点
6	対戦ぱずるだま (ゲーマー)	1, 194, 200	ガンガンマック	9人目
7	ファイターズヒストリーダイナマイト (マーストリウス)	1, 225, 450	逆転一発男蹴り使用 岡崎太郎	ALL (連)付 3本おち
8	餓狼伝説スペシャル (ダック・キング)	2, 619, 400	FAB−A. Z	ALL (必)付 D×27 Ⓟ×全
9				カポエラ×2
10				

GAME in DAIEI ☆=2 (13)

千葉県市川市南八幡4−1−7駅前ビルB1 ☎(0473)76−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	雷 電DX (練習)(1P側)	12, 218, 690	NLB−M. A	ALL エキストラステージALL(連付)
2	雷 電DX (練習)(2P側)	9, 403, 780	MIRAGE− NLB−MAX(ち)	ALL エキストラステージ4面(連付)
3	雷 電DX (初級)	6, 758, 120	NLB−M. A	ALL (1P側) (連付)
4	雷 電DX (上級)	4, 765, 710	NLB−ALT−(だ)	2−4 (1P側) (連付)
5	ヴァンパイア	920, 300	エトワール	ALL (フェリシア)
6	ヴァンパイア	824, 200	HAG	ALL (サスカッチ)
7	ソニックウィングス2	1, 794, 700	NLB−M. A	2−6 (アーサー) (連付)
8	ずんずん教の野望	全2周クリア	NLB−M. A	ALL 1コイン 853, 440
9	へべれけのぽぷーん	14, 960	MIRAGE−MAR−(ち)	ALL
10	スラップショット	190, 160	HAG	ALL (ジャマニー)

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=0 (17)

東京都豊島区東池袋3−1−4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983−0618

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア (モリガン)	772, 800	SU	ALL
2	ヴァンパイア (デミトリ)	709, 800	大崎 茂	ALL
3	痛快ガンガン行進曲 (条)	162, 455	立花 祟	ALL
4	痛快ガンガン行進曲 (キサラ)	151, 755	しののめつぐみ	ALL
5	痛快ガンガン行進曲 (李)	123, 715	番匠	ALL
6	雷 電DX (初級)	1, 369, 820	都月忍 本ありがとね	1−5
7	エイリアンvsプレデター (リン・クロサワ)	4, 733, 100	都月忍&ペリドット	ALLノーミス スタート時残機1
8	D&D® (ドワーフ)	527, 696	都月忍	ALL
9	ワールドカップ'94	19点	山本 篤	ブラジル使用 7試合
10	リッジレーサー2 (初級)	1′56″597	JMP[illegible]	6MT

ポニーワールド・ザ・コング ☆=0 (6)

埼玉県所沢市緑町1−3−7 ☎(0429)25−1551

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライトブリンガー (アッシュ)	5, 805, 880	上浦慎一	
2	スーパーストリートファイターIIX (ケン)	1, 312, 700	K・O	
3	エイリアンvsプレデター (ウォリアー)	3, 139, 200	荒井昌之	
4	レイフォース	6, 599, 300	みかげちーんSAMだ	
5	ダークストーカーズ (ビッグスノー)	758, 004	根岸	
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームコーナーヤングパレス ☆=1 (5)

千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(04709)3−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア(連付) (デミトリ)	1, 335, 800	予 告 全一 赤リボン−ボン太	ALL P×18 D×2
2	ヴァンパイア(連付) (フェリシア)	1, 682, 700	URD−NAD	Ⓟ×21 Ⓓ×2 ALL
3	ヴァンパイア(連付) (モリガン)	1, 292, 900	ニッシー西 A・S・S (副)	Ⓟ×18 ALL
4	ヴァンパイア (アナカリス)	1, 020, 700	Y・N・L ♡ (新人)	ALL
5	痛快ガンガン行進曲 (条)	181, 010	HARD−HPI	ALL タコミス×∞
6	痛快ガンガン行進曲 (フウマ)	133, 280		ALL
7	ファイターズヒストリーダイナマイト (ミゾグチ)	1, 200, 850	HARD−HPI	ALL ミス×4
8	対戦ぱずるだま (ペンクロー)	1, 114, 800		8戦目
9	ヴァンパイア (サスカッチ)	1, 177, 400	HEPRY−BEL	ALL
10	ヴァンパイア(連付) (ガロン)	1, 156, 700		ALL

池袋プレイランドラスベガス ☆=12(34)

東京都豊島区西池袋1−22−4 ☎(03)3982−1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ずんずん教の野望	819, 480	ずんずん DAB. S	2周ALL 表示ステージ38
2	雷 電DX (初級連なし)	6, 429, 740	はむはむ	初級ALL (連)なし
3	雷 電DX (練習連付き)	5, 900, 470	あと410万? 1000万出るの?	練習ALL (連)あり
4	ソニックウィングス2	1, 598, 800	またも運ゲー? KPL−NEK	2−6目玉 YF−23使用
5	へべれけのぽぷーん	15, 560	謎の予備校生 いしがきけいすけ	1コインALL
6	バツグン	22, 501, 410	なんで2P側の方なの? AJSP−たま夫	ALL B×3(連)無 1P側Bタイプ
7	スタックコラムス	395, 754	DMD先生のいぬ間に………	1コインALL オート
8	ジョー&マックリターンズ	1, 671, 418	K	1コインALL 残×4
9	ヴァンパイア (アナカリス)	1, 178, 600	毒〇くマニア KPL−NEK	ALL P×16 アナカリス使用
10	ヴァンパイア (ザベル)	916, 800	IC中央林間店代表 GIS−SSK−PRO	ALL P×8 ザベル使用

ゲームプラザコトブキ

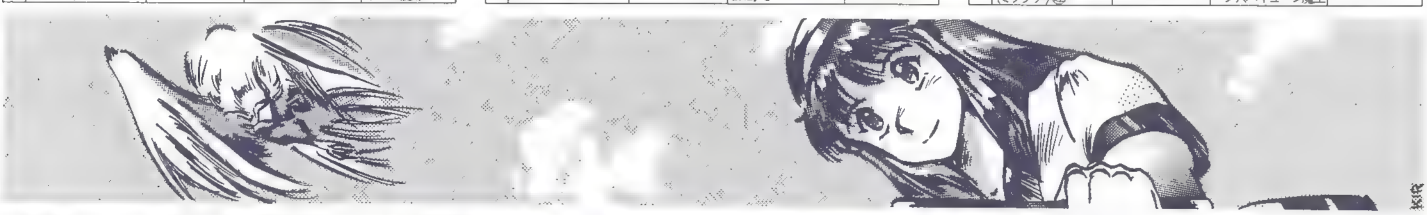
埼玉県浦和市白幡5−1−28 ☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア(連)(必) (オルバス)	1, 342, 700	結局スコア出ません GPK−のび	ALL F×7 Ⓟ×13・2・2
2	ヴァンパイア(連)(必) (フェリシア)	1, 245, 000	*Ⓚげ!●●! GPK−jun(君)	ALL
3	ヴァンパイア(連)(必) (サスカッチ)	1, 132, 800	Ⓚあなたって●●ね! TBN−MUL㊙	ALL Ⓟ95万, 1−0
4	ヴァンパイア(連) (モリガン)	968, 700	Ⓩそんなことは GPK−SJK	ALL
5	ヴァンパイア(連)(必) (アナカリス)	830, 900	Ⓩわかってる・・・ GPK−Vex	ALL
6	ヴァンパイア(連)(必) (ビクトル)	809, 400	Ⓩはやくしろ! GPK−R・E	ALL
7	ヴァンパイア(連)(必) (ザベル)	787, 000	さてここで問題です GPK−ピャン♥	ALL
8	エイリアンvsプレデター (ハンター)(連)	4, 026, 200	●●は何でしょう? GPK−Vex	ALL
9	エイリアンvsプレデター (リン)(連)	3, 017, 700	答えはGPKのノート GPK SJK	7面で死亡
10	スタックコラムス	323, 610	をみてね♥ DAB. S	ALLしただけ

プレイランドスカイシアター ☆=33(194)

埼玉県深谷市西島町2−20−25 ☎(0485)73−8667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲 (キサラ)(連)	198, 380	♡トークショー欠席♡ PST−JUN(恋)	ALL
2	痛快ガンガン行進曲 (リー)(連)	206, 980	♡まぐれ♡ PST−JUN(恋)	ALL
3	痛快ガンガン行進曲 (レオンハルト)(連)	204, 350	♡ともえほたる♡ PST−VAP(和)(琴)(椎)	ALL新人登場♡
4	痛快ガンガン行進曲 (ボビー)(連)	160, 070	STREET発売記念 PST−JUN(恋)	ALL
5	痛快ガンガン行進曲 (フウマ)(連)	193, 235	ふともも屋の皆さん御苦労様PTTP−詩織	ALL
6	痛快ガンガン行進曲 (ジョー)(連)	197, 010	冬のいなりずし(子)	ALL
7	ヴァンパイア (フェリシア)(連)	1, 594, 400	えびねり先生の猫耳娘最高PST−USA(子)	ALL
8	ヴァンパイア (アナカリス)(連)	1, 220, 300	てぃんくるりん (EPT氏に感謝♡)	ALL
9	ソニックウィングス2 (YE−23)(連)	1, 642, 200	かに地獄	2−6
10	ファイターズヒストリーダイナマイト (ミゾグチ)(連)	1, 496, 550	日バキューン神バキューン六バキューン魔王	ALL(バ)キューン



君こそゲーメスト！

ソニックウィングス2	AV−8	☆ 連2,537,200	BBA−K.N（オレだけ？）	タウンスポットプレイランド（大阪）
	A−10	☆ 連2,317,800	BBA−K.N（会長は○○）	
	FSX	☆ 連2,371,800	HKR	
	F−14	☆ 2−10 連2,306,200	木村	
	F−117	2−10 連1,961,700		
	ラファール	☆ 連2,921,100	R.T	プレイランドエフワン（宮城）
	YF−23	☆ 連2,358,400	GGE−WXW	アイリン夢空間（岐阜）
大江戸ファイト	獅子丸	連必1,212,500	EST	ザブカルチュア（福岡）
	三平	連必1,192,740		
おてんきパラダイス	ニック	8,516,350	三部との戦闘に終止符を！JAG−H.S	荏原ゲームコーナー（東京）
	リチャード	7,914,780	POW様の新スタンド爆発！JAG-H.S	
	ボビー	7,239,890	Ⓗに逆転勝利！HST−㊔SPT	
	ロイ	5,943,620	荏原ガンダム対策委員会ギャン担当 (図)	
スタックコラムス		395,754	DMD先生のいぬ間に…	池袋プレイランドラスベガス（東京）
アルティミットエコロジー	連付き	2,419,600	うそ一99段しかないはずよby鮎川まどか	ゲームプラザミッキー（広島）
	連なし	2,293,600	あいだをとって99.5段by春日恭介	
リッジレーサー2	初級	☆ 1′56″164	LSD	GAME's WiLL（京都）
	中級	☆ 2′20″537	らい吉	プレイシティキャロット巣鴨（東京）
	T.T.	☆ 3′14″372	SNC-DK-LED	
エイリアンVSプレデター	ダッチ・シェーファー	連5,631,900	まさし	個人申請 タイトーイン高松（香川）
得点王2		34	SRD改めSCRD	ゲームコーナーフジ（東京）
ワールドヒーローズ2 JET	ハンゾウ	連253.63	GSA−KIM(寿) ネームにセンスが無い	ゲームスポットアテナ（東京）
	ラスプーチン	連281.54	BOY−少年	ゲームコーナーフジ（東京）
	C・キッド	250.18	PHU−SDR	ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
	リョウコ	242.83	基本はときめきです。lovely 久川♡	JOYCOM'S（福島）
デイトナUSA	初級	2′10″98	WZH	GAME's WiLL（京都）
	中級	☆ 2′54″73		
	上級	3′10″57	ベジータ(ま)（日産アルティア仕様）	H/S神戸&BEGIN（兵庫）
ツインイーグルⅡ	連付き	7,835,660	ばるとりっ君(ば)	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	連なし	7,295,870		
極上パロディウス	ビックバイパー	連3,489,800	VMT−RED	個人申請 プレイシティキャロットアピア店（静岡）
	ペン太郎	☆ 連3,005,900	AXIOM−H.Y(奈)	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	こいつ	☆ 連4,850,600	京城	GAME's WiLL（京都）
	ひかるちゃん	連4,025,200	CYCLONE-R.T	アイリン夢空間（岐阜）
	マンボウ	☆ 連3,889,700	GGE−WXW	
ファイターズヒストリーダイナマイト	ミゾグチ	☆ 連1,496,550	日バキューン袖バキューン六バキューン魔王	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	リョウコ	連1,474,750	G.M.C.やちよ（ヘルファイヤー病）	GAME's WiLL（京都）

その2

雷電DXは練習コースで1千万点を突破しています。これは、ノーミス、ノーボンバーで練習コースをクリアすると、エキストラステージ（初級コース）が現れるため。当然、必要不可欠な条件となってきます。また、練習コースは一千万点では打ち切りません（あたりまえか）。

上級コースも一千万点を突破（連付き部門）。4店での達成ですがプレイヤーは3名です。また、謎の9面ですがどのプレイヤーも出現させていないようです。これは、あえて出現させていないのか？いずれにせよ、一千万点＋αで打ち切りとさせていただきます。お疲れ様でした。

ジョー&マック リターンズはスコアが倍増。大幅に伸びています。さらに、300万点はまだ伸びるとのこと。いまのところは他店を大きく引き離しているだけに、このまま独走しそうな雰囲気があります。どこか対抗できる集計店はないのでしょうか。熱戦を期待しましょう。

ヴァンパイアもまだまだ伸び盛り。デミトリ以外全てのキャラで更新されています。その中でガロンが170万点を突破。しかし、2位との差は1万点ないという状況で目が離せません。また、ザベルのトップと2位との得点差はわずかに2300点しかありません。ううむ熱い…

ソニックウィングス2は、5つの機種で2周ALLが達成されています。でも闘いはこれからが本番、それにしてもマンボウ（50万点）が出るか出ないかでは、あまりにも差がありすぎる。ちなみに、F-15の記録は前回のままです。

（167ページに続く）

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝7（115）

東京都豊島区巣鴨1−15−1ミヤタビルB1 ☎(03)3943−6735

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー2（タイムトライアル）	3′14″372	SNC−DK−LED	MT 1′04″757
2	リッジレーサー2（初級）	1′56″348	らい吉	58″174×2 MT
3	リッジレーサー2（中級）	2′20″537	らい吉	MT
4	雷 電DX（連付）（練習）	8,539,560	次回がんばる！けいちゃ(阪)	2P側 1−3 ADVANCED
5	雷 電DX（連付）（上級）	10,000,000+α	クラディウサー同盟 DKT−GER(ま)	2P側3−7達成 9面なし
6	ソニックウィングス2（連付）（YE−23）	2,035,000	DBL−らじあめ㊥	2−9
7	ソニックウィングス2（連付）（A−10）	1,578,500	DBL−ごろたん㊥	2−6
8	ソニックウィングス2（連付）（F−15）	2,059,800	Legion ホエホエ君(大)(阪)	2−5
9	ソニックウィングス2（連付）（AV−8）	1,573,700	NLB−M.A	2−4
10	対戦ぱずるだま（ジョンワン次郎）	1,500,200	畜生1号	ALL ゲーマーレベル

ハイテクノーベル&ヒノーズ下井草店 ☆＝20（321）

東京都千代田区神田神保町2−14−4 ☎(03)3262−2823（ノーベル）

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	雷 電DX（練習、連付）	11,998,520	じ じ い	ノーマルALL
2	雷 電DX（初級、連付）	6,804,740	GGE−LOGIN	ノーマルALL
3	エイトノォース（忍者、連付）	48,573,490	イエティ	ノーマルALL
4	ニンジャコマンドー（RYU、連付）	11,579,240	IML−YUJ	ノーマルALL
5	エイリアンvsプレデター（リン、連、必付）	5,592,000	ポーズ	ノーマルALL
6	エイトノォース（ドラ、連付）	3,062,140	セーブくん	ノーマル6面
7				
8				
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆＝23（361）

東京都品川区旗の台3−12−3荏原会館 ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	おてんきパラダイス（ニック）	8,516,350	三部との戦闘に終止符を！JAG−H.S	ALL
2	おてんきパラダイス（リチャード）	7,914,780	Pow様の新スタンド爆発！JAG−H.S	ALL
3	おてんきパラダイス（ボビー）	7,239,890	Ⓗに逆転勝利！HST−㊔SPT	ALL
4	おてんきパラダイス（ロイ）	5,943,620	荏原ガンダム対策委員会ギャン担当 (図)	ALL
5	痛快ガンガン行進曲（李）	205,075	如月 瑠璃	ALL
6	痛快ガンガン行進曲（レオンハルト）	204,970	ソイヤロンプレマンメルセデンニー♡VAP	ALL
7	痛快ガンガン行進曲（剛(必)）	193,190	沢 霞	ALL
8	ソニックウィングス2（F−14(連)）	2,020,500	自機が小さい！F/AのF−14希望 ㊔	2−9
9	ソニックウィングス2（RAFALE(連)）	1,931,000	早くガンダム出て！ゲルググ担当 ㊔	2−8
10	対戦ぱずるだま（沢田まや）	1,579,600	みょい先生	ALL キャラ別希望

キャッスル&YOU² ☆＝14（356）

東京都町田市原町田6−14−8 ☎(0427)28−8693（キャッスル）

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲（剛）	156,230	SSC−VAP(和)	ALL
2	痛快ガンガン行進曲（レオンハルト）	191,725	SSC−VAP(和)	ALL
3	リッジレーサー2（中級）	2′21″785	EER(夫)	ALL MT
4	ライトブリンガー（アッシュ(必)）	6,743,160	SSC−ネズミ	ALL 残0
5	ライトブリンガー（グレン(必)）	6,716,190	SSC−ネズミ	ALL 残0
6	ライトブリンガー（システィ(必)）	6,803,750	CAT−AMI	ALL 残0
7	ライトブリンガー（ヴォルド(必)）	6,597,560	JBL−ONY	ALL 残0
8	レイフォース (連)	8,669,600	C・MONKEY−キナオバ	ALL 残0
9	餓狼伝説スペシャル（ジョー・ヒガシ(連)(必)）	2,674,100	SSC−VAP(和)	ALL D×26
10	餓狼伝説2（不知火舞(連)(必)）	1,546,200	FGK−乱丸	ALL D×10

ゲームコーナーフジ ☆＝18（37）

東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（サスカッチ）(連)(必)	1,493,600	Ⓑ−SATSUMA	ALL(ら) D×4
2	ヴァンパイア（ザベル）(連)	1,407,400	I.N改灰+蒼	R×35 ALL
3	ワールドヒーローズ2JET（ラスプーチン）(連)	281.54	BOY−少年	ALL B270
4	痛快ガンガン行進曲（フウマ）(連)(必)	204,400	BoOWY−少年	ALL
5	痛快ガンガン行進曲（キサラ）(連)(必)	201,970	G.M.C.完治	ALL
6	痛快ガンガン行進曲（条）(連)(必)	201,700	GSM (鶴)	ALL
7	ソニックウィングス2（F−14）(連)	2,435,000	ATC−N.F	2−9 マンボウ
8	餓狼伝説2（山田十兵衛）(連)(必)	1,628,900	SUR−FCM(和)	ALLⓅ F×7 D×10
9	スーパーストリートファイターⅡX（キャミイ）(連)	2,015,900	(携)氏、(文)氏に感謝感激 G.M.C.URA㊥	ALL R×36 爪×3 3万落ち
10	得点王2（アルゼンチン）	34点	SRD改めSCRD	失点1 ALL

西銀座ゲームプラザ ☆＝2（13）

山梨県甲府市中央１－12－43　☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲(LEE)	.97, 420	NGP－TEI	1コインALL
2	痛快ガンガン行進曲(JO)	180, 485	NGP－HAL いくぜ!!勝男!!	1コインALL
3	痛快ガンガン行進曲(FLMA)	173, 655	NGP－ANP	1コインALL
4	ソニックウィングス２(イルカ)	1, 383, 800	M. D. S－タク造 時間なさすぎ	2－4 点効率悪すぎ
5	ソニックウィングス２(アーサー)	1, 208, 900	NGP－ALF	2－2
6	対戦ぱずるだま(ユミちゃん)	1, 605, 500	NGP－ANP	1コインALL 13連鎖
7	デイトナUSA(中級)	2′58″93	SET	
8	極上パロディウス(こいつ)	2, 375, 900	NGP－ANP	SP　1コイン
9	ぷよぷよ	1, 547, 528	NGP－ANP 下手すぎ	1コインALL B－876
10				

ゲームセンターコパⅢ ☆＝23（144）

神奈川県秦野市南矢名２－19－５東海大学北門近道通り石段下　☎(0463)78－0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト(リョウコ(連)付)	1, 474, 400	G. M. C. やちょ	ALL ウハウハウッハー
2	極上パロディウス(こいつ(連)付)	2, 920, 300	KMC－TEM(武)	ALL 0点0点ウッハー
3	デイトナUSA(中級)	2′59″17	渡部総一	完走　ウッハー
4	龍虎の拳２(タクマ)	2, 439, 600	TAK	ALL　ウッハー
5	レイフォース((連)付)	8, 697, 000	かまし	ALL スンドメッパー
6				
7				
8				
9				
10				

中央プラザ大泉店 ☆＝0（6）

東京都練馬区東大泉１－35－６永楽ビル２Ｆ　☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷　電DX(練習)(連なし)	4, 634, 350	ひでえお	
2	雷　電DX(初級)(連付)	3, 163, 430	DAN	
3	雷　電DX(上級)(連付)	1, 549, 800	DAN	
4	極上パロディウス(こいつ)	2, 783, 200	J・Y	ALL
5	対戦ぱずるだま	1, 519, 200	GAN	
6	エイリアンvsプレデター(P. ウォーリアー)	4, 072, 500	DUK&ジュリエッタ	ALL
7	エイリアンvsプレデター(P. ハンター)	4, 031, 900	DUK&ジュリエッタ	ALL
8	マジンガーZ(グレートマジンガー)	9, 984, 510	DUK&ジュリエッタ	
9	だるま道場	306, 350	PEE	
10	魔法大作戦	2, 208, 850	K・D	

ゲームパレス ☆＝0（7）

静岡県三島市一番町12－22　☎(0559)71－3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス(ミカエル・連付き)	1, 963, 800	豪鬼もいいけど極上パロもっとやれ大窪秀俊!!	SSでトン死/間抜けな死に方多し
2	極上パロディウス(こいつ・連付き)	2, 365, 800	GSN－Mr. Y. N	SSでこいつを死/一応クリアしたよ
3	痛快ガンガン行進曲(丈)	137, 220	「たっぴ～さんやっちゃってくださいよ!!」	ALL/赤丸急上昇中の小学生ナリ
4	ソニックウィングス２(F－14・連付き)	1, 618, 500	TEN－てけー(天)	2－1/ラスボスマンボウ50万!!
5	ソニックウィングス２(RAFALE・連付き)	1, 435, 800	ハポ様	2－4
6	ヴァンパイア(デミトリ)	1, 108, 600	ハポ様	ALL
7	ヴァンパイア(モリガン)	632, 000	たろ～	ALL 中３生
8	スーパーストリートファイターⅡX(ゴウキ)	1, 406, 900	ハポ様	ALL
9	レイフォース(連付き)	7, 100, 100	「JAL(め)さんやっちゃってくださいよ!!」	ALL/シンクロ連射で全開バリ²
10	ビューポイント(連ナシ)	4, 184, 740	全日本ビューポイン党 U. G. M.	ALL/３万伸びると後が続かん!!

ハイテクセガ大船 ☆＝4（10）

神奈川県鎌倉市大船１－23－28　☎(0467)46－4933

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア(モリガン)	1, 443, 700	GMT－ばん	14－1－2 ALL (連)
2	ヴァンパイア(ビクトル)	1, 420, 600	SRT	16－1－2 ALL (連)
3	ヴァンパイア(オルバス)	1, 454, 900	GMD－れお	15－2－2 ALL (連)
4	ヴァンパイア(アナカリス)	1, 201, 500	PAT	13－2－0 ALL (連)
5	極上パロディウス(ビッグバイパー)	3, 056, 700	VMT－RED	ALL (連)
6	極上パロディウス(ひかる)	2, 969, 200	ECM－SSI－S・I	ALL　1周175万 (連)
7	極上パロディウス(ツインビー)	2, 940, 500	VMT－ABU	ALL　1周183万 (連)
8	極上パロディウス(タコ)	2, 770, 000	SIT－M・K	スペシャル面 1周195万 (連)
9	デイトナUSA(中級)	2′55″81	ECM－Z・BOY	
10	ずんずん教の野望	845, 200	VMT－ABU	ALL (連)

ゲームスポット　アテナ ☆＝9（16）

東京都杉並区高円寺北２－20－６　☎(03)3310－5318

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷　電DX(練習　(連))	5, 658, 530	今は故障して無いしな GBE－老人	ALL
2	雷　電DX(初級　(連))	6, 786, 130	だから最近みないしな Freezin'	ALL
3	ヴァンパイア(モリガン)	1, 419, 900	土屋杏子にささげます DMJ－はるこん(水)	ALL　デミトリ パイロン落ち
4	ヴァンパイア(フェリシア(連))	1, 513, 200	椎名へきる(派)　ハートの輪っかがポポポ	ALL D×2
5	餓狼伝説スペシャル(不知火　舞(連)(必))	2, 520, 700	オッシー押田　ハートの輪っかでいてててて	ALL　2落ち D×23
6	ワールドヒーローズ２JET(ハンゾウ(連))	253. 63	GSA－KIM(岩) ネームにセンスが無い	ALL
7	ワールドヒーローズ２JET(マッドマン(連))	254. 63	GSM－(鶴) 来店しかし誰も居ず	ALL こりずに又来てね
8	龍虎の拳２(如　月)	3, 299, 750	乱丸 町田にいきっぱなし	ALL　3落ち D×12
9	ファイターズヒストリーダイナマイト(亮子(連))	1, 363, 500	狼少女(命) うちのタマをしる	ALL
10	ソニックウィングス２(RAFALE(連))	0`	RBN－高橋千花 首の鳴るコケシ説有り	

夢空間ファンタジー ☆＝1（5）

長野県茅野市ちの丁田2732－１　☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア(連)(フェリシア)	1, 264, 200	－ふぬけゲーマー あすたろと!?－	ALL どぐーのがし
2	ヴァンパイア(連)(アナカリス)	1, 229, 300	－YAT－	ALL
3	デイトナUSA(上級、T. A)	3′16″46	－ねびろす!?－	ゴール
4	スーパーストリートファイターⅡX(ゴウキ)	996, 200	－YZK－	ALL 低すぎ
5	デイトナUSA(中級、T. A)	3′02″76	－YZF－	ゴール
6	対戦ぱずるだま(ゲーマー)	1, 562, 600	－AXZ－	ALL
7	琉　球	420, 580	－EBI－	17面
8				
9				
10				

ゲームセンターUFO合同集計 ☆＝1（103）

神奈川県伊勢原市伊勢原１－４－23　☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンvsプレデター(プレデター・ウォーリアー)	4, 178, 500	IZUMI	連なし　ALL
2	エイリアンvsプレデター(リン・クロサワ)	4, 005, 200	1＋2＋3バルカン	連なし　ALL
3	おてんきパラダイス(ROY王子)	4, 606, 550	N. ARC－DRU	連なし　ALL 残－3
4	ジオストーム	2, 777, 700	GPK－NOBU	連なし　3－1 ノーマル２設
5	リッジレーサー	3′27″438	ORE様	T. TSDタイプ ベスト＝1′09″058
6	痛快ガンガン行進曲(キサラ)	142, 205	AOK－AHO	連なし　1コイン ALL
7	スーパーストリートファイターⅡX(リュウ)	1, 865, 500	SHM	連なし　ゴウキ負
8	極上パロディウス(コイツ)	3, 057, 200	VMT－ILG－吉田	連あり　SP面
9	極上パロディウス(コイツ)	1, 556, 800	GPK－NOBU	連あり　ALL
10	極上パロディウス(大天使ミカエル)	1, 478, 000	青い人	連あり　SP面

ゲームセンターポパイ ☆＝3（3）

東京都足立区綾瀬４－９－31　☎(03)3620－4873

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲(レオンハルト)	190, 085	困った腕も無いし運も無い。キラートマト(か)	ALL
2	スラップショット(連)	240, 120	M. O. L. －ZAPP	ALL　オール(P) ドイツ使用
3	雷　電DX(練習)(連)	8, 785, 630	練習なのに何で難しいんでしょう。(Z)ザコ	1－5　2P側
4	雷　電DX(初級)(連)	5, 373, 800	KSD－XDR－SILVER	ALL　2P側
5	雷　電DX(上級)(連)	100, 000, 000＋α	DBL－GAUT－NAI	4－3　2P側 4－1で達成
6	ソニックウィングス２(YF－23)(連)	2, 554, 900	DBL－らじあめ	2－10　ラスボス マンボウ
7	ソニックウィングス２(ラファール)(連)	2, 122, 600	DBL－らじあめ	2　9　ラスボス 目玉
8	ソニックウィングス２(F－14)(連)	2, 030, 400	ATC－N. F	2－9　ラスボス 目玉
9	ソニックウィングス２(FS－X)(連)	1, 735, 300	ATC－N. F	2－6　ラスボス 目玉
10	ソニックウィングス２(A－10)(連)	1, 568, 400	DBL－ごろたん	2－6　ラスボス 目玉

プレイシティキャロット松本店 ☆＝2（15）

長野県松本市中央１－３－７セントラルビルＢ１　☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップR(ドイツ)	2′30″50	K. I	36″53
2	エアコンバット	132, 230	水ようかん	上級 ALLバルカン
3	ワールドヒーローズ２JET(リョウコ)	237. 83	REIZENJI	ALL ミスなし
4	ソニックウィングス２(YF－23)	1, 539, 200	KPL－NEK	2－6　(連)付
5	ヴァンパイア(アリカリス)	1, 168, 600	KPL－NEK	ALL P×17
6	ヴァンパイア(ガロン)	1, 018, 100	K. scope－LIT(は)	ALL
7	雷　電DX(初級)	5, 586, 950	K. scope－LIT(は)	ALL　(連)付
8	極上パロディウス(マンボウ)	1, 436, 700	誕生日がマンボウと同じDIL	スペシャル　(連)付
9	エイリアンvsプレデター(シェーファー)	3, 406, 200	BLOWING－T・PAC	ラスボス　(必)付
10	痛快ガンガン行進曲(条)	137, 140	岳●－REI	ALL

ハイスコア通信　お店から①

●PLファンジア&バレンシア（秋田）
お手紙くれた岩手のスゴイ人、住所教えてくれ。スゴイの送り返してやるぞ。

●JOYCOM'S（福島）
当店では、「ときめき」な人が増えています。「ちんちんかもも」は、落ち着きました。夏休みに来てくれたみなさま、サンクスでした。
by店長K&た

●プレイランドスカイシアター（埼玉）
(神)氏、(和)氏&コトブキのみなさん、来店ありがとう♡また来てください。

●ゲームイントーヨコ北越谷（埼玉）
毎週土曜日のサタデーナイトミニコンペが大変な盛り上がり…！トーヨコ常駐軍（ゲーマー）主催のミニコンペですので、腕に自信の軍団（個人でも可）の遠征をお待ちしております（トーヨコ軍戦略参謀ZAP）、戦線布告はTELにて受け付けています（奇襲攻撃にも受けて立ちます！）。
渉外担当　月岡まで

●荏原ゲームコーナー（東京）
コラム「この人の名は○○○」ガンガン行進曲が入荷した日、我々EGC常連一同は驚愕の事実に気付いたのです。なんと、キャラクターの中にあの人にそっくりのレオンハルトがいるではないかーっ　づく？

●ゲームコーナーフジ（東京）
夏休み中のたくさんのご遠征、誠にありがとうございました。
by完治

●ゲームスポットアテナ（東京）
Vi－e－t－COM（元WIZ）君のナゾの蒸発により新団体はあえなく解散。一同みな元の鞘に収まり、一人DMJを守り続けた人相の悪いスムーピーこと、REN君は、感涙にむせび泣くのであった。どっとはらい。

ゲームセンターポパイ（東京）
DBL－GAUT－NAI氏、JAG－WOP氏、JAG－H・S氏、DBL－らじあめ氏、ATC－N・F氏、来店誠にありがとうございました。またのご来店、心よりお待ちしております。
byM.O.L.－ZAPP

●ハイテクセガ大船（神奈川）
大阪からの遠征のみなさま、ご来店ありがとうございました。

●ゲームパレス（静岡）
当店にもついにシンクロ連射がやってきました！（ゲームコーナーフジ様に多謝）たまに弾切れを起こすのがナニですが、そのパワーには改めて脱毛、いや脱帽してしまいます。うっとり…。（弾切れが出るのはスロー時だけ）
担当のU.G.M.です

つづく

君こそゲーメスト！

その3

スーパーストリートファイターⅡエックス	リュウ	連3,420,400	蒼いSSMR	個人申請 ゲームコーナーフジ（東京）
	バイソン	連1,921,900	Miami－P－99	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
	サガット	☆ 連2,460,100	SHADOW パーフェクト×4(笑)	プレイシティ24（北海道）
	ザンギエフ	連1,649,400	SHADOW	
レイフォース	連付き	8,697,000	かまし	ゲームセンターコパⅡ（神奈川）
	連なし	8,436,800	WOOKY－MST	ゲームプラザ（熊本）
ファイナルラップR		2′30″50	K. I	プレイシティキャロット松本（長野）
ライトブリンガー	アッシュ	☆ 必6,743,160	SSC－ネズミ	キャッスル&YOU²（東京）
	グレン	必6,716,190		
	システィー	必6,803,750	CAT－AMI	
	ヴォルド	6,795,290	咆哮野郎まJU	チャンジャー関大前（大阪）
バーチャファイター	ジャッキー	58″88	Seize－KKK	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	サラ	57″00		
	カゲ	1′08″59	関東社長同盟 ATC－かみそりⓉ	個人申請 プレイランドマック（東京）
究極戦隊ダダンダーン	小鉄	2,410,500	吟子ちゃんは俺が守る XRX－MAK(小)(鉄)	ゲームプラザミッキー（広島）
	アン	1,228,100	CORNERIST－CCC小野寺B	プレイランドエフワン（宮城）
龍虎の拳2	リョウ・サカザキ	連2,594,461	ミー	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	エイジ・キサラギ	3,299,750	乱丸 町田に行きっぱなし	ゲームスポットアテナ（東京）
スーパーストリートファイターⅡ	ダルシム	連必1,950,700	㊐－SATSUMA（桂ざこば）	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
	サガット	連2,080,400	ばるとりっ君(は)	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	キャミィ	連2,015,900	(勝)氏、(文)氏に感謝感激 G.M.C.URA㊥	ゲームコーナーフジ（東京）
グランドストライカー		99+α	ぽえむ会長	GAME's WiLL（京都）
餓狼伝説スペシャル	ジョー・ヒガシ	連必2,674,100	SSC－VAP(和)	キャッスル&YOU²（東京）
	ダック・キング	必2,619,400	FAB－A.Z	ガリバー熊谷（埼玉）
バツグン	Aタイプ連付き	23,033,200	GGE－星白金－虎井権太(留)	アイリン夢空間（岐阜）
	Aタイプ連なし	19,738,260		
	Bタイプ連付き	24,385,740	大黒屋KIP	個人申請 GAME's WiLL（京都）
ハットトリックヒーロー'93		67	特になし、川崎秋弘	個人申請 アミー（東京）
F／A	AUTO連付き	2,043,150	YYY－あっちょう(連)	個人申請 プレイシティキャロット星ケ丘（愛知）
ビューポイント		4,184,740	全日本ビューポイン党 U.G.M.	ゲームパレス（静岡）
達人王		5－2 5,028,750	生意気な!(内藤君談) GAVT-Y.T(発)(狂)(山)	池袋プレイランドラスベガス（東京）
グランプリスターⅡ		3′03″68	YKPとMRUに強制入会 MIZ神－ZZ(か)	個人申請 タウンスポットプレイランド（大阪）
餓狼伝説2	山田十平衛	連必1,628,900	SUR－FCM(北)	ゲームコーナーフジ（東京）
ニンジャコマンドー	リュウ・イーグル連付き	11,579,200	IML－YUJ	ノーベル&ヒノーズ下井草（東京）
ブロックアウト	点数部門	352,925	ヅガ夫	個人申請 GAME's WiLL（京都）
9・30号の訂正				
ファイターズヒストリーダイナマイト	サムチャイ	連1,213,450	KMC－IZAⓉ	個人申請 ゲームセンターコパⅡ（神奈川）
	ミゾグチ	☆ 連1,491,250	白ラン溝口にクラ²君 魔王W(子)ちゃ	プレイランドスカイシアター（埼玉）

リッジレーサ2は、じわじわと人気が出始め申請数も増えてきました。かなりハイレベルな闘いですが、ミクロの闘いでもあります。とくに、中級コースでのトップと2位の差はたったの1000分の1秒。すでに極まっているのでしょうか。でも上級コースの申請がないのはどうして？

バーチャファイターはサラも1分台を切り、ジャッキーよりも速くなりました。対戦でも強いこの兄妹の逆襲が始まった感があります。

スーパーストリートファイターⅡがここにきてじわじわと伸びています。エックスとは違いリバーサルポイント命の稼ぎです。限界はまだ？

達人王は前回の記録ですが、見落としてしまいましたので今回集計しました。ゴメンナサイ。

さて、今回打ち切りの機種は、先ほどの雷電DXとグランドストライカーの2つです。

10店未満の機種は、エイトフォース、スラップショット、ファイトフィーバーです。

ここでお約束（おいおい）の訂正を。9・30号のファイターズヒストリーダイナマイトでプレイヤーの欄が1段ずれてしまいました。左記が正しいキャラとプレイヤーです。う～む、いつもちゃんと指定してるんですよ。また、スコア等に誤値があった場合はご連絡ください。

ハイスコアの集計方法に関する質問は、毎週金曜日の午後7時から9時まで、03－3293－9324で受け付けています。ただし、発売前のゲーメストについて、「～のゲームは何点出ているか」といった質問にはお答えできないのでご注意ください。

（がっちん）

グリーンプレイランド ☆＝0（1）

岐阜県高山市西之一色町2－180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲	157,155		1cALL フウマ
2	痛快ガンガン行進曲	129,485		1cALL ボビー
3	痛快ガンガン行進曲	185,215		1cALL リー
4	痛快ガンガン行進曲	194,955	みんなまとめてTAK	1cALL ジョー
5	ヴァンパイア	1,173,000	最近は若者のパワーについていけん‥RYU	1cALL ビシャモン
6	ヴァンパイア	727,900	人生とは…狩りだ!! でも人間です。JIN	1cALL モリガン
7	ヴァンパイア	720,400	通りがかりの人 ネビュラスレイヤー	1cALL アナカリス
8	ヴァンパイア	1,054,700	寄って頂きありがとう略。ネビュラスレイヤー	1cALL ザベル
9	ヴァンパイア	855,000	カプコンのB・A・Wスト2大会優勝記念 R・H	1cALL オルバス
10	ヴァンパイア	826,400	まったくやってくれるぜ… うひぃ SAT	1cALL ガロン

アミューズメントスクエアYou&I ☆＝3（10）

岐阜県岐阜市住之江町1－17 ☎(0582)64－9135

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス2（FS－X(連)）	1,632,000	TINO－CLAP－TISTA	2－4
2	ソニックウィングス2（RAFALE(連)）	1,795,600	TINO－CLAP－TISTA	2－2
3	ヴァンパイア（ガロン(連)）	1,219,600	Fe	ALL
4	ヴァンパイア（サスカッチ(連)）	1,151,400	DRR	ALL
5	ヴァンパイア（アナカリス(連)）	933,700	MAG	ALL
6	痛快ガンガン行進曲（リー(連)）	209,655	Fe	ALL
7	痛快ガンガン行進曲（キサラ(連)）	208,700	オイル命	ALL
8	痛快ガンガン行進曲（レオンハルト(連)）	203,395	Fe	ALL
9	痛快ガンガン行進曲（シン(連)）	181,615	えび	ALL
10	痛快ガンガン行進曲（フウマ(連)）	181,180	etc	ALL

アイリン夢空間 ☆＝27（50）

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(05832)7－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス2（YF－23）(連)付	2,358,400	GGE－WXW	全2周ALL
2	極上パロディウス（ひかる）(連)付	4,025,200	CYCLONE－R.T	ALL
3	極上パロディウス（マンボウ）(連)付	3,889,700	GGE－WXW	ALL
4	ヴァンパイア（ザベル・ザ・ロック）(連)付	1,546,000	RATT－NKS.	ALL
5	痛快ガンガン行進曲（キサラ）	190,295	D・RUSH－FAM	ALL
6	痛快ガンガン行進曲（条）	217,015	D・RUSH－CYA	ALL
7	バツグン（タイプ・A）連なし	19,738,260	GGE－星白金－虎井権太(留)	ALL 残B×0
8	バツグン（タイプ・A）(連)付	23,033,200	GGE－星白金－虎井権太(留)	ALL 残B×4
9	リッジレーサー2（タイムトライアル）	3′15″237	S－1	完走 MT使用
10				

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147－1 ☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	魔法大作戦	1,826,700	Limit	2－2 ミヤモト (連)
2	エリア88	1,289,480	STP	(連) ALL ミッキー
3	チャルノブ	269,500	俺様大浦IMF	R－4
4	ずんずん教の野望	296,580	とりあえず分からない事が有ったら聞けAKD	R－3
5	ザキングオブファイター	507,460	ナムフーンチーム望む時代はファイFBOB	怒チーム ルガール
6	カルテット2	170,800	KOF？…そんなゲームも昔有ったねえ M	R－3
7	ファイトフィーバー	485,300	君は空手拳児をみたか？ B.O.B.	キム・フーン 最終面
8	ファイトフィーバー	456,300	コマンドスカ人間じゃ不可能だって BOB	Nコマンドー 最終面
9	ファイトフィーバー	442,200	でもファイFは最高にデカスゲーム BOB	ハンベータル 最終面
10	ザキングオブファイター	12人抜	やっぱ嘘4チームの嘘投げは重要爆発イワオ	日本チーム

TILT金沢店

石川県金沢市片町1－4－11 ☎(0762)62－9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（モリガン）	904,400	NO.8 (DNK)	ノーマル ALL
2	ヴァンパイア（サスカッチ）	830,700	BOTぺんこ	ノーマル ALL
3	ヴァンパイア（ビクトル）	766,800	AVGたのしい(林)	ノーマル ALL
4	ヴァンパイア（アナカリス）	1,052,100	BOTぺんこ	ノーマル ALL
5	ヴァンパイア（ザベル）	1,045,700	(林)	ノーマル ALL
6	ヴァンパイア（デミトリ）	857,700	SDI	ノーマル ALL
7	ヴァンパイア（ビシャモン）	853,500	SDI	ノーマル ALL
8	ヴァンパイア（オルバス）	966,900	BOTぺんこ	ノーマル ALL
9	ヴァンパイア（ガロン）	853,400	SDI	ノーマル ALL
10	雷 電DX（練習コース）	2,864,140	KET	(連)付き ALL

チャレンジャー関大前店 ☆＝8 (67)

大阪府吹田市千里山東１－14－２ ☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷 電DX	5,360,060	HYAKU－ITJ会長	練習モードALL 連無
2	雷 電DX	3,593,760	SMI	初級モードALL 連無
3	雷 電DX	4,633,830	AXIOM－H、Y(奈)	上級モード２－５ 連無
4	ライトブリンガー（ヴォルド使用）	6,795,290	咆哮野郎まJU	ALL
5	ライトブリンガー（システィー使用）	6,712,300	咆哮野郎まJU とことんやります	ALL
6	ライトブリンガー（グレン使用）	6,631,250	結局続けます。咆哮野郎まJU	ALL
7	極上パロディウス（ペン太郎使用）	2,825,500	AXIOM－H、Y(奈)	ALL
8	ずんずん教の野望	809,300	咆哮野郎まJU	ALLクリア 永パ
9	エイリアンvsプレデター（ダッチ、使用）	3,772,400	デカくて狙雑で 肉が主食	ALLクリア メガクラッシュ⑧
10	デザートタンク	1,758,619	史上最大の作戦 みつきん	ビギナーモード ALLクリア

プレイシティキャロット四日市店 ☆＝0 (6)

三重県四日市市西浦２－４－５ ☎(0593)54－2266

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲（レオンハルト）	202,155	ずんずん教三重支部長 おさ〜る★うき夫	1cALL もうちょい
2	痛快ガンガン行進曲（リー）	179,805	D.M.凱(路星赤)	1cALL もっちょい
3	痛快ガンガン行進曲（フウマ）	177,600	人は「おさる」と呼ぶしかし由来は知らない	1cALL もっっちょい
4	エイリアンvsプレデター（リン）	4,787,300	あと100万はキツい K K	1cALL BOZ大泣（笑）
5	ヴァンパイア（ビクトル）	1,023,600	ぜ〜んぜ〜ん(何が？) 袋小路杉之助ex	1cALL P×15
6	極上パロディウス（こいつ）	1,776,000	THIS－BOY 参考からあげ松井君	1cALL 初ALL…らしい
7	雷 電DX（練習・(連)付）	1,911,380	レッツゴーナウジー OSA（陸海空会）	1cALL レッツゴー西尾
8	リッジレーサー２（初級）	1′56″331	巣鴨さん、ありがとね JMP(森)（琳十零些）	完走 6MT BL 58″157
9	リッジレーサー２（中級）	2′21″004	「はい、若松です！」ARU（アメリカン）	完走 6MT BL 46″923
10	パラデューク	240,690	単語抽出が青春且つ命 謎のBOZ	1cALL ノーミス

扇ヶ丘レジャーセンター ☆＝41 (76)

石川県石川郡野々市町高橋町86－２ ☎(0762)46－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（アナカリス・(連)(必)）	1,506,600	T. Clue－ISD	ALL
2	ヴァンパイア（ザベル）	1,577,100	リキナルドモケケ(ラ)	ALL
3	ヴァンパイア（ビクトル (連)(必)）	1,487,100	T. Clue－ISD	ALL 3×1おち
4	ヴァンパイア（ビシャモン (連)(必)）	1,422,400	T. Clue－RIK パイロンとれません	ALL
5	ずんずん教の野望	854,200	T. Clue－じょーじ(社)	ALL
6	ソニックウィングス２（A－10 (連)）	1,902,600	T. Clue－じょーじ(社)	2－10
7	痛快ガンガン行進曲（条）	191,725	やっぱ魔夜っス。	ALL
8	ぷろっけん（げろげろコース）	1,974,860	EIT (A) MAN	ALL
9	ワールドヒーローズ２JET（マッドマン）	235,59	マーブルマッドマン	ALL
10	ヴァンパイア（デミトリ）	0点	京都ではお世話になりました。	行方不明×3日

タウンスポットプレイランド ☆＝17 (91)

大阪府茨木市中津町４－３ ☎(0726)36－5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス２（FRS.2）	2,537,200	BBA－K N（オレだけ？）	ALL 連有
2	ソニックウィングス２（A－10）	2,317,800	BBA－K N（会長は〇〇）	ALL 連有
3	ソニックウィングス２（ラファール）	2,512,300	HKR	ALL 連有
4	ソニックウィングス２（FS－X）	2,371,800	HKR	ALL 連有
5	ソニックウィングス２（F－14）	2,306,200	木村	2－10 連有
6	ソニックウィングス２（F－117）	1,961,700	木村	2－10 連有
7	痛快ガンガン行進曲（条）	198,970	R・X－78 NOVAとして誕生	ALL
8	痛快ガンガン行進曲（李）	154,920	かむいこたん	ALL
9	痛快ガンガン行進曲（シン）	136,165	MIZ神 ZZ(か)	ALL
10	痛快ガンガン行進曲（レオンハルト）	111,810	MIZ神－ZZ(か)	ALL

GAME's WiLL ☆＝50 (163)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－１ ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ずんずん教の野望	854,360	ずんずんかまして よかですか？ AFO	ALL これ永パですよ。
2	雷 電DX（上級(連)）	10,000,000+α	ベジータ(ま)（数々点効率）	3－4で達成 9面なし
3	リッジレーサー２（初級）	1′56″164	LSD	MT
4	デイトナUSA（TWIN、初級）	2′10″98	WZH	MT
5	デイトナUSA（TWIN、中級）	2′54″73	WZH	MT
6	ヴァンパイア（ガロン）	1,700,500	ヅガ夫	ALL P×20 38R (連)
7	ヴァンパイア（オルバス）	1,566,700	T. Clue－KOS	ALL オールパ (連)
8	極上パロディウス（こいつ）	4,850,600	京城	ALL (連)
9	ファイターズヒストリーダイナマイト（リョウコ）	1,474,750	G. M. C. やちょ（ヘルファイヤー病）	ALL 牛なし 3本おち (連)
10	グランドストライカー	99+α	ぽえむ会長	ALL 104点

ゲームプラザ・イエローハット ☆＝3 (147)

愛知県名古屋市中村区則武１－11－９ ☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジンガーZ（マジンガーZ、連なし）	9,999,999+α		ALL 連付なんてみとめねえ。
2	マジンガーZ（グレートマジンガー、連なし）	9,999,999+α		ALL 連付の店は、バカが多い？
3	マジンガーZ（グレンダイザー、連なし）	9,999,999+α		ALL 連付に頼る奴は、クソだ。
4	雷 電DX（練習、連付）	2,463,870	稼ぎ方が、わからないNBLA－DOHⓈ	ALL
5	雷 電DX（上級、連付）	5,468,840	NMT	2周 目7面、2P側 エクストラ無
6	極上パロディウス（ミカエル、連付）	2,237,500	何度もchachaとやりたい！ NCY	ALL
7	極上パロディウス（こいつ、連付）	3,350,400	よっぱらい	ALL あと140万？
8	ヴァンパイア（アナカリス）	1,041,100	XAB	ALL ガロン デミトリつらすぎ
9	ヴァンパイア（モリガン）	618,300	グランドハウスマキのH. N	ALL
10	バンダイク	1,478,940	実は弱かったSG－ELF君	ALL まだ謎はあります。

タイトーイン002スタジアム ☆＝33 (243)

大阪府豊中市五井町１－１－36ライオンズマンション102号 ☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー２（初級）	1′56″450	CYCLONE－HURRICANE	完走 MT
2	リッジレーサー２（中級）	2′20″538	PPR－TAK	完走 MT
3	ツインイーグルII（(連)なし）	7,295,870	ぱるとりっ君(ぱ)	ALL
4	ツインイーグルII（(連)つき）	7,835,660	ぱるとりっ君(ぱ)	ALL
5	スーパーストリートファイターIIX（サガット(連)付）	2,080,400	ぱるとりっ君(ぱ)	ALL(パ) 35R つめ×3
6				
7				
8				
9				
10				

プレイシティNASA杉本町店 ☆＝43 (203)

大阪府大阪市住吉区山之内３－３－５ ☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター（サラ）	57″00	Seize－KKK	ALL
2	バーチャファイター（ジャッキー）	58″88	Seize－KKK	ALL
3	痛快ガンガン行進曲（李）	196,170	ローレル廃車(で)(か)(ぶ)(っ)	ALL
4	ヴァンパイア（ザベル(連)）	1,574,800	AXIOM－田中魔王(連)(戦)(終)(了)	ALL パイロン落ち
5	雷 電DX（上級(連)）	8,199,040	AXIOM－H、Y(奈)	2P側 3－4
6	極上パロディウス（こいつ(連)）	4,825,900	RBN－H、M	ALL
7	極上パロディウス（マンボウ(連)）	3,722,200	牧野和也（918で二十歳）	ALL
8	極上パロディウス（ペン太郎(連)）	3,005,900	AXIOM－H、Y(奈)	ALL
9	スーパーストリートファイターIIX（ゴウキ(連)）	1,482,500	梅さん	ALL
10	龍虎の拳２（リョウ(連)）	2,594,461	ミー	ALL

天野スポーツのゲームコーナー ☆＝0 (7)

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56－2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷 電DX（練習ステージ）	3,537,520	EXWIN－TOM	1コイン
2	極上パロディウス（こいつ使用）	2,098,100	暇な大学生NBLA－DOHⓈ	1コインALL
3	エイリアンvsプレデター（P.ウォリア）	3,458,300	ママレードほ〜やトシプーチン	1コインALL
4	痛快ガンガン行進曲（JO使用）	161,160	大阪のC、W君へ元気かいbyS. I	1コインALL
5	ヴァンパイア（アナカリス）	1,364,800	YAT	1コインALL
6	D&D®（ファイター）	1,103,792	Y. I	1コインALL ドラゴンスレイヤ
7	餓狼伝説スペシャル（ダックキング）	1,837,200	牛ですよ〜	1コインALL
8	サムライスピリッツ（ナコルル）	895,700	AYA	1コインALL
9	キング・オブ・ドラゴンズ（カプコン）（エルフ）	1,831,900	Y. I	1コインALL
10	ザキング・オブ・ファイターズも	ロケテストで入ってますよ。	真サムライスピリッツもロケ	テストで入るよ、電話してね

松井商店ゲームコーナー

大阪府柏原市国分西１－３－５国分駅前 ☎(0729)76－1915

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス２	1,045,700		0面（ひえん） Byおやじ
2	ファイターズヒストリーダイナマイト	760,700	まあ、こんなもんでしょう。 TYK	ALLクリア（フェイリン）
3	ヴァンパイア	1,081,800	M・G	ALLクリア（デミトリ）
4	ヴァンパイア	859,400	しーちゃんは、さる。しゅうへい	ALLクリア（サスカッチ）
5	痛快ガンガン行進曲	174,485	ゲームは楽しい！ 東ゆうちゃん	ALLクリア（李）
6	餓狼伝説スペシャル	2,320,700	全パーフェクトだ！ 251万なんてでるか！中山	全パ+α（キム・カァファン）
7	餓狼伝説スペシャル	2,288,200	テトリスで勝負！ 西浦たかし	2万スミス（タックキング）
8	餓狼伝説スペシャル	1,927,800	X返せ！ 東・努	ALLクリア（山田十兵衛）
9	餓狼伝説スペシャル	1,765,500	トップハンター阿萬あやすい By忠	ALLクリア（アンデーボガード）
10	餓狼伝説スペシャル	1,702,300	椋井たけし	ALLクリア（クラウザー）

ハイスコア通信 お店から②

●グリーンプレイランド（岐阜）

我らグリーンホテルの常連はみなまでは言わないが、プレデター大好きです。そしてさらにプレデター化している人も多く、ウォリアー、ハンターからプレデターアルバイター、プレデターサラリーマン、プレデターコックなどがたむろっていてとても危険です。気に入った獲物は宇宙船に持っていかれて飾られるのだ…（オイオイ）、あなたのまわりにもきっとプレデターがいるはずですよ…ククッ。

プレデタースコア担当より

●アイリン夢空間（岐阜）

この夏来店してくださった、002スタジアムのみなさん、タンスポのみなさん、大船の方々、ヒノーズ下井草のよーじ&ゴンちゃんetc…たくさんの方々の来店ありがとうございました。

●チャレンジャー関大前店（大阪）

二代目魏慰巣覇和亜怒NOB（店員）が対戦を盛り上げます。ぜひいらしてください。お待ちしています。

●松井商店ゲームコーナー（大阪）

KofF'94が早く来てくれれば…

byにーちゃん（子分 三原）

●ゲームセンターピノキオ（兵庫）

Seize-KKKさん、来てくださったときは、常連が誰もいなかったそうでゴメンなさい。また懲りずに来てください。

●ゲームスポットパスカル（岡山）

私はもうちょっとしたら車をユーノス・コスモに買い替えます。もしパスカルに遠征に来られた方、良かったら夜明けの瀬戸大橋を一緒に駆け抜けませんか？

by黒ちゃん（ニセ）

●ゲームプラザミッキー（広島）

あいれまー先生、生きてますか。生きていたらお便りください（みっきー一同）

XRX会長、ご来店ありがとうございました。

byMAK

●ゲームシティDADA（島根）

1942が入りました。でもこの号が出ているころにはもうないかも。そのほかにも復活予定ゲームあり。新作ゲームもどんどん入荷しています。月に1回ゲーム大会もやっています。一度寄ってみてください。店員一同首を長くして待っています。

●ビッグウェーブ（高知）

現在ビッグウェーブでは、アルバイター大募集！ゲーム大好きな方、ウェルカム！

●ウィルトークタイトー空港通り店（愛媛）

T・ビバルディーズと一緒にパラパラリベラに行きませんか。毎週土曜日、午後8時集合です。

●ゲームプラザ（熊本）

いつものみなさまがとりあえず何かしらのゲームに手を出すという展開になっている今日このごろです。もはや10代にはスコアの価値がわからないのでしょうか（常連全員20代）。

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	2	スーパーストリートファイターII X	769	カプコン
2	1	ヴァンパイア	721	カプコン
3	4	バーチャファイター	360	セガ
4	3	極上パロディウス	330	コナミ
5	8	デイトナUSA	253	セガ
6	7	エイリアンVSプレデター	248	カプコン
7	11	対戦ぱずるだま	244	コナミ
7	6	雷電DX	244	セイブ開発
9	5	ソニックウイングス2	214	ビデオシステム
9	9	痛快ガンガン行進曲	214	ADK

11位	12位	13位	14位	15位
リッジレーサー2 210	餓狼伝説スペシャル 148	ぷよぷよ 118	リッジレーサー 82	レイフォース 51

インカム人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	スーパーストリートファイターII X	845	カプコン
2	2	ヴァンパイア	759	カプコン
3	3	バーチャファイター	400	セガ
4	9	ソニックウイングスII	352	ビデオシステム
5	5	デイトナUSA	287	セガ
6	6	対戦ぱずるだま	276	コナミ
7	7	リッジレーサー2	261	ナムコ
8	4	極上パロディウス	237	コナミ
9	11	痛快ガンガン行進曲	234	ADK
10	7	エイリアンVSプレデター	232	カプコン

11位	12位	13位	14位	15位
雷電DX 196	ぷよぷよ 162	餓狼伝説スペシャル 154	リッジレーサー 141	アウトランナーズ 69

エックス首位返り咲き



（東京都　かっぱ君）

新しすぎたヴァンパイア

今月は、スーパーストIIエックスが首位に復帰。ヴァンパイアは、約1カ月で2位に甘んじる結果になりました。

スーパーストIIエックスは、あいかわらず安定した人気。徐々に衰えつつあるものの、途切れずに遊んでいる姿が見られます。

ヴァンパイアは、最初はストIIと同じような感覚で対戦人気があったのですが、現在はあまり盛り上がっていません。斬新な対戦システムだけに、爽快さや戦略性がはっきり理解されていないと感じます。

ストII感覚から一歩踏み出さないと、ヴァンパイアの面白さはなかなか理解できないと思われます。やっぱり、カッコいい普通の人間のキャラクターで、単純に出して面白い、爽快な技がもっとあったほうがよかったのでしょうか。

ただし、全国的にちらばってはいますが、対戦レベルの高いところはあちこちにあるようです。そこから、ヴァンパイア対戦の真の面白さが浸透していくのを期待しましょう。

3位以下では、ソニックウイングス2、対戦ぱずるだまの健闘が目立っています。ソニックウイングス2は、シューティングのファンを確実に捉えてベストテンをキープしています。ただ、人気の面で順位を落としているのが気になります。

逆に、極上パロディウスはさすがにインカムは衰えてきたものの、まだ人気は高いようです。雷電DXも、シューティングのファンをしっかりつけて、層は狭いものの健闘しているといってよいでしょう。

ベストテンにはまだぎりぎり入ってこなかったのですが、現在、SNKのザ・キング・オブ・ファイターズ'94が順調なヒットをとばしています。来月のベストテンでは、トップに入ってきそうな勢いです。

さらに先をにらむと、AMショー出展機種の真サムライスピリッツ、バーチャファイター2、ダライアス外伝など、強力なゲームがたくさん控えています。そろそろ大きな転換期を迎えそうなので、ここしばらくは目を離せません。

（ぜんじ）

ゲームセンターピノキオ ☆＝2（28）

兵庫県明石市本町1－1－26　☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター	1′00″26	また遊びに来て下さい。 Seize－KKK	ALL サラ
2	バーチャファイター	1′08″85	できれば土曜日 ㊫ Seize－KKK	ALL ジャッキー
3	ソニックウィングス2	1,377,100	完全復活！！ キックの鬼！	2－2 F－14
4	ソニックウィングス2	1,287,400	究極復活！！ キックの鬼！	2－1 RAFALE
5	ソニックウィングス2	1,283,900	最強復活！！ キックの鬼！	2－1 FS－X
6	ソニックウィングス2	1,042,000	－ダビスタ熱狂時代－ よい馬作りたい竹田	1－10 A－10
7	ヴァンパイア	903,100	ハリーはてめぇでカマ掘りやがった。SWT	ALL モノガン
8	ヴァンパイア	724,800	また何か情報を求ム♥ ～文～	ALL ザベル
9	極上パロディウス	1,460,800	㋨ば のんきの㋨ Keny㋨	ALL こいつ
10	極上パロディウス	1,192,900	ホ・ホ・ホワイティ SVR－NIS㋜	スペシャル ビックバイパー

ジャスコ川西店プレイランド ☆＝0（9）

兵庫県川西市小花1－6－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス2（真尾　まお）	1,181,800	毒舌トーク㊍ バイソン	ALL　2－1 連なし
2	ソニックウィングス2（J・ワイティ）	1,251,400	毒舌トーク㊍バソ	ALL　2－2 連なし
3	ソニックウィングス2（アーサー）	1,093,500	バルガス君	ALL　2－1 連なし
4	雷　電DX（練習）	1,785,150	毒舌トーク㊍ フーバー	ALL　82点 連なし
5	雷　電DX（初級）	2,671,320	毒舌トーク㊍豪鬼	ALL　74点 連なし
6	ヴァンパイア（雪男）	897,900	匿名希望	ALL 連なし
7	ヴァンパイア（フェリシア）	918,300	GSC－RYO君は吹雪の影武者	ラストボス 連なし
8	極上パロディウス（こいつ）	1,885,900	毒舌トーク㊍ パブロワ	スペサル 連なし
9	極上パロディウス（マンボウ）	945,500	伊丹のニューヨークから来たYU	R－7 連なし
10	極上パロディウス（ビックバイパー）	965,800	毒舌トーク㊍男	R－5 連なし

川島玩具店 ☆＝0（19）

兵庫県高砂市高砂町治屋町1411　☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターII X（ケン）	1,405,500	RIG	豪鬼ALL
2	スーパーストリートファイターII X（キャミィ）	1,033,700	HAL	ベガALL
3	スーパーストリートファイターII X（フェイロン）	1,152,200	GEA	ベガALL
4	スーパーストリートファイターII X（サガット）	1,226,900	EDO	ベガALL
5	スーパーストリートファイターII X（ディージェイ）	1,887,600	OZ－GAL	豪鬼ALL
6	スーパーストリートファイターII X（ベガ）	869,700	SPY	豪鬼ALL
7	スーパーストリートファイターII X（豪鬼）	917,800	END	ベガALL
8	ヴァンパイア（モリガン）	757,300	RAV	ALL
9	龍虎の拳2（ジョン）	1,398,650	GPA	ALL
10	ワールドヒーローズ2JET（ハンゾウ）	164,78	NOO	ALL

ハイテクセガ神戸&BEGIN ☆＝9（28）

兵庫県神戸市中央区元町通1－11－19　☎(078)391－5712(HS神か)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ずんずん教の野望	全2周クリア	ずんずん教最成！ ベジータ㋮	水バの為面数集計
2	雷　電DX（上級　2P側㋹）	10,000,000＋α	ベジータ㋮（点効率甘口）	3～6で達成9面無 1周425万
3	デイトナUSA（中級）	2′56″87	CHIHIRO	T.A完走　MT
4	デイトナUSA（上級）	3′10″57	ベジータ㋮(日産アルディア仕様)	T.A完走 1周目1′37″75
5	バーチャファイター（サラ）	1′00″33	Seize－KKK	ALL
6	バーチャファイター（ジャッキー）	1′04″69	Seize－KKK	ALL
7	ヴァンパイア（デミトリ）	1,093,700	NAN－Ⓕ サイバー最高！	ALL
8	スーパーストリートファイターII X（ゴウキ）	1,336,100	水銀亭(土日祝定休)	ALL
9	ぷよぷよ	1,604,517	林原亜美	ALL B＝920
10	ハードダンク	1コインクリア	酒屋の兄ちゃん	ウィルト使用

ゲームスポットパスカル ☆＝3（9）

岡山県岡山市表町3－7－5　☎(086)234－2332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（サベル）	807,400	気がるに声かけてくれよナ㊪	ALL
2	ヴァンパイア（サスカッチ）	796,000	サーヤとおよびになって	ALL（福浜店）
3	ヴァンパイア（デミトリ）	918,500	Mr. X	ALL（福浜店）
4	痛快ガンガン行進曲（キサラ）	107,780	わや	ALL（福浜店）
5	対戦ぱずるだま（ペンクロー）	1,590,900	D. S. K－BAD	ALL
6	対戦ぱずるだま（ユミちゃん）	1,576,000	上に同じ	ALL
7	対戦ぱずるだま（リュウ）	1,517,600	上に同じ	ALL
8	対戦ぱずるだま（ジョン・ワン次郎）	1,441,300	上に同じ	ALL
9				
10				

チャレンジバンバン ☆=11(74)

愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷電DX(練習)連つき	10,994,350	ラストプレイでクリアわいわい	練習590万 残機、残B×0
2	ヴァンパイア(ガロン)	1,691,000	「今日は帰るの～」ま～くん あと1万	(16、2、2) F×6 R39
3	ジョー&マックリターンズ	1,932,274	リーチ50回ノーマルモード確定 春夏	ノーミス 残7 1UP×5
4	ヴァンパイア(フェリシア)	1,215,400	F、オール猫娘DIシーダとチェスで待王	あと40万?! ドラミで交換
5	ヴァンパイア(ビクトル)	1,109,500	DIO	(12、1、1)
6	ヴァンパイア(ビシャモン)	1,070,900	MUC－あんでん	(10、1、0) あと20万+α
7	痛快ガンガン行進曲(李)	173,135	BOB	
8	痛快ガンガン行進曲(フウマ)	175,565	ポパイで10万負け ★－紫龍(高校生)	あと2万+α
9	カイザーナックル	入荷	午前中はパチンコ屋	
10	ザキング・オブ・ファイターズ'94	近日入荷	バンバンへの電話は夜お願いします。	

モンキーハウス本館 ☆=8(179)

福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲 連(レオンハルト)	197,345	G.M.C.R－I	ALL
2	痛快ガンガン行進曲 連(キサラ)	191,135	G.M.C.ばんだ	ALL
3	へべれけのぽぷーん	13,100	もうない。ソニックウィングス2もない。	ALL
4	スラップショット連	242,190	JAI	ALL ブックパルト
5	ぷろっけん(げろげろコース)	2,852,040	G.M.C. 雑・版権侵害	ALL
6	ぷろっけん(いばらのコース)	1,679,240	同上	ALL
7	ぷろっけん(ふつうのコース)	937,590	同上	ALL
8	ぷろっけん(ぽかぽかコース)	733,070	こが	ALL
9				
10				

サブカルチュア ☆=10(78)

福岡県筑紫野市二日市宮田町581－6黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	大江戸ファイト(御子丸、連、投付)	1,212,500	EST	1cALL
2	大江戸ファイト(三平、連、投付)	1,192,740	EST	1cALL
3	大江戸ファイト(一休、連、投付)	1,109,800	EST	1cALL
4	大江戸ファイト(弁慶、連、投付)	1,097,300	EST	1cALL
5	ソニックウィングス2(F－14 連付)	1,999,200	EST	2周目9面(ステージ19)
6	ソニックウィングス2(A－10、連付)	1,774,000	EST	2周目9面(ステージ19)
7	ソニックウィングス2(FSX、連付)	1,886,200	EST	2周目8面(ステージ18)
8	エイリアンvsプレデター(D.シェーファー、連、必付)	5,370,400	まさし	ALL
9	ヴァンパイア(ザベル、連付)	1,347,200	MSK	ALL
10	ヴァンパイア(ビシャモン、連付)	1,301,000	Mr. X	ALL

ホワイトハウス箱崎店 ☆=5(36)

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷電DX(練習連)	11,292,620	ROBOCOP	ALL 残×0
2	バツグン(タイプC連)	23,076,560	WGFC－DUE	ALL B×4
3	スーパーストリートファイターⅡX(ダルシム連)	2,666,900	WGFC－非常口	ALL
4	アウトランナーズ(スイス)	3′15″97	WGFC－UMA	ALL
5	対戦ぱずるだま	1,313,300	WGFC－TAX	最終面
6	ゴルフィンググレイツ2	－26	WGFC JKR	ALL ヒゲ使用
7	ゴルフィンググレイツ2	－15	はいご	ALL ボイン使用
8				
9				
10				

ゲームシティDADA ☆=1(7)

島根県出雲市天神町70－12 ☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンハイア(デミトリ、連なし)	1,017,100	ムーンボールマジシャン	1コインALL
2	ヴァンパイア(モリガン、連なし)	996,600	ああっへきるさまっ	1コインALL
3	ヴァンパイア(ビシャモン、連なし)	873,500	ヤンキー玄交	1コインALL
4	雷電DX(練習、連なし)	1,374,420	モリソバ	1コインALL 練習でもムズイ。
5	雷電DX(初級、連なし)	1,399,800	そのさんDX	秋にはツイバラふっかつっっっうう
6	雷電DX(上級 連なし)	690,530	そのさんDX	へなちょこブーだぜ(何が)
7	対戦ぱずるだま(はかせ)	394,400	ムーンボールマジシャン	サッドを使って世界征服だー。
8	だるま道場	103,900	RYU－●●●	8面
9	痛快ガンガン行進曲(条 連なし)	128,855	ムーンボールマジシャン	私はダークエッジャー(7へ続く)
10	エイリアンvsプレデター(ウォリアー)	4,458,800	ヤンキー玄交	1coinALL うおりゃーってか

アメニティスペースOZ合同集計 ☆=0(29)

山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンハイア(オルバス)	976,100	ハワ－クレイル尻から痛地!スーパーチキン	ALL 小野田店
2	ヴァンパイア(ザベル)	806,700	INJ	ALL 小野田店
3	エイリアンvsプレデター(P・ウォリア)	5,197,400	XYZ	ALL 山口店
4	リッジレーサー2(T・T)	3′17″589	CHA	6MT 山口店
5	雷電DX(練習コース)	5,195,140	SHIZUKA	ALL連付 小野田店
6	雷電DX(初級コース)	4,435,160	SHIZUKA	ALL 連付 小野田店
7	雷電DX(上級コース)	3,477,930	SHIZUKA	2－4 小野田店
8	ソニックウィングス2(A－10)	1,349,300	サルを狩る者	ST－15 連付 小野田店
9	ずんずん教の野望	194,790	YTM	12面 連付 山口店
10	ジョー&マックリターンズ	518,600	SSS	6－3 山口店

丸久ファミリーランド小郡店 ☆=1(4)

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷電DX(練習)	2,053,900	AFP－は ハムじゃないよ	ALL 連付き
2	雷電DX(初級)	3,798,020	ゼットンしんたろう 今無職です。	くりあ 連付き
3	雷電DX(上級)	2,601,550	AFPしんたろう あきぼうモーニング行こ	8面 連付き
4	スーパーストリートファイターⅡX(ザンギエフ)	1,378,500	あほザンギ	ALL
5	エイリアンvsプレデター	5,005,500	じゃーずかぶこまー大先生 連なし	ウォリアーALL 残0 ノーマル
6	ヴァンパイア(デミトリ)	815,300	ABUの部下 ZUE	ALL ターボ
7	ヴァンパイア(ビシャモン)	870,100	白髪ビキ尾 体重255kg	ALL ターボ1
8	ヴァンパイア(サスカッチ)	609,900	りょう ヤマムラ	ALL ターボ1
9	痛快ガンガン行進曲(ジョー)	159,895	AFP－えっしー ALEX	ALL
10	痛快ガンガン行進曲(キサラ)	135,510	J・J MRZがほしいです	ALL

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆=0(27)

愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(0899)33－6606

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス	8,143,500	SUR－LEE 今井地獄の発育不良	ALL 2P側
2	ハイパーデュエル(LLOYD)	2,110,335	SUR－R T犯 まーくん=村上を発見	ALL
3	スーパーストリートファイターⅡX(バルログ)	13,200	新山剛くん 新山地獄の4ホーマー	2面 中学1年生
4	タントアール	2面	新山剛くん エイリアンVS ゴキデター	にわとり失敗 来店記念
5	ウォリアーブレード(ソフィア)	356,320	SUR－R T犯 佐藤地獄のリポマイD	ALL
6	ワールドヒーローズ(ドラゴン)	1,193,000	SUR K M犯 陽子地獄の犯罪水着	ALL
7	ヴァンパイア(モリガン)	41,200	重松陽子 19才 地獄のライバル多数	2人目 OL
8	爆突機銃隊	222,780	重松陽子 VS 岡本めぐみ	陽子やや苦戦予想(とおる談)
9	ダイエットGo!Go!	2,916,906	SUR－ASA 浅山地獄の4馬力	ALL 残×4
10	ドラゴンセイバー(ライフ3)	1,024,250	SUR－Y M犯 三宅地獄の食い逃げ	ALL 来店記念

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=0(6)

広島県広島市安佐南区長楽寺1－1－37 ☎(082)872－1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷電DX	2,125,210	ウー	初級クリア 連 1P
2	雷電DX	1,956,210	タコ	練習クリア 連 1P
3	ヴァンパイア	1,094,500	ダサ男	ALL フェリシア
4	ヴァンパイア	783,700	YAM	ALL アナカリス
5	ヴァンパイア	685,000	マンモ	ALL ザベル
6	スーパーストリートファイターⅡX	1,304,300	マンモ	ALL ゴウキ
7				
8				
9				
10				

オキモト ☆=0(14)

広島県広島市西区南観音3－15－3 ☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンハイア(デミトリ)	1,383,900	XRX－SSM－MAK	ALL ターボ1 P×18 D×.
2	ヴァンパイア(ビシャモン)	1,164,700	XRX UTO	ALL ターボ2
3	ヴァンパイア(ガロン)	953,400	XRX－山本妖子	ALL ターボ1
4	ヴァンパイア(ビクトル)	874,400	Ⓖ－MFJ	ALL ターボ3
5	ヴァンパイア(フェリシア)	840,300	KAI	ALL ターボ2
6	ヴァンパイア(ザベル)	793,200	サコ	ALL ターボ2
7	ヴァンハイア(モリガン)	665,100	XRX－会長－大坪 職が決まったよ記念	ALL ターボ3
8	ヴァンハイア(サスカッチ)	786,600	Ⓖ－MJF	ALL ターボ2
9	ソニックウィングス2(YF－23)	1,670,100	XRX－UTO	2－6 連付
10	スーハーハングオン(アフリカ)	2′50″31	ちくわ兄ちゃん このスコアをまみに捧ぐぜ	ALL 穴うめです。

ゲームプラザ ミッキー ☆=1(7)

広島県広島市南区的場町1－7－2 ☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲(レオン)	171,535	さらに伸びた鉄	ALL
2	ヴァンパイア(デミトリ)	1,381,500	だめSSM－MAK	ALL D×1
3	エイリアンvsプレデター(ダッチ)	5,004,600	緊張負けしました XRX－TEN	ALL 必付 残×0
4	大江戸ファイト(三平)	1,059,720	黄春麗が股広げるのみて昇天 大島あみ実結	ALL 必付 夏コミにて
5	アルティミットエコロジー	2,419,600	うそ－99段しかないはずよby鮎川まどか	ALL 連付 残×.
6	アルティミットエコロジー	2,293,600	あいだをとって99.5段 by春日恭介	ALL 連なし 残×0
7	極上ハロディウス(こいつ)	2,373,700	XRX－たろ へタ 会長にささぐ	スペシャル面 連付
8	究極戦隊ダタンダーン(小鉄)	2,410,500	吟子ちゃんは俺が守る XRX－MAK小鉄	ALL 残×0
9	美少女雀士プリティーセーラー18禁	おなかでVIPER	これビデオ録りじゃろうby鮎川まどか	死ねばいいのにさまったく
10	ワールドヒーローズ2JET	180点くらい	タイ人	手がふるえてる!

ゲームゾーン灘町店&境店 ☆=0(11)

鳥取県米子市灘町2－52 ☎(0852)22－9749

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説	1,442,200	Y.H	キム使用 1コインALL
2	ソニックウィングス2	779,700	MC	ホワイティ使用 9面
3	エイリアンvsプレデター	4,191,400	JY.	P、ウォリア使用 1コインALL
4	痛快ガンガン行進曲	78,725	JO	ノーマル
5	ソニックウィングス2	812,711		キートン使用
6	餓狼伝説	1,670,700	S.T	キム使用 ALL
7	スーパーストリートファイタⅡX	1,385,200	K.H	チュンリ使用 ALL
8	ヴァンパイア	726,400	K.H	フェリシア使用 ALL
9	ファイターズヒストリーダイナマイト	727,150	Y.H	溝口使用
10	ハットトリックヒーロー'93	24点	Y.H	ALL

ハイスコア通信担当者から

今回は、GAME'S WiLLが全集計店中最大の☆6個を獲得し、トップのハイテクセガ高崎との差はわずかに「1」と急接近して来た。

逆にハイテクセガ高崎の☆獲得数は今回0に止どまったため、一気にその差が縮まった。しかし、同店は序盤から独走していた差が少なくなってきただけで、未だその気合が感じられなくなって来たわけではない。またある爆発的なパワーを見せてほしい。

また、3位入賞をめぐっての闘いも激烈だ。3位のプレイシティNASA杉本町と4位の扇ヶ丘レジャーセンターとの差は「2」。こちらも次回には、入れ替わってもおかしくないほど縮まっている。

ほかに、ベストテン間近に迫って来た集計店にゲームコーナーフジが挙げられる。同店は、今年度途中参加ながら安定して☆を獲得している。注目しよう。

☆獲得数上位店(10・15号～10・30号)

順位	店名	今月	合計
1	ハイテクセガ高崎(群馬)	0	51
2	GAME'S WiLL(京都)	6	50
3	プレイシティNASA杉本町(大阪)	1	43
4	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)	4	41
5	タイトーイン002スタジアム(大阪)	0	33
5	プレイランドスカイシアター(埼玉)	2	33
7	アイリン夢空間(岐阜)	3	27
8	ゲームセンターコパⅢ	1	23
8	荏原ゲームコーナー(東京)	2	23
10	ノーベル&ヒノーズ下井草(東京)	1	20

次回のスコア申請締め切りは

10月6日

(7日消印有効)

次々回の締め切り低は10月21日

てあたりしだいゲームリスト

ゲーム名	メーカー名	ジャンル	操作	発売日	メーカーから、および備考
8月発売ゲーム					
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	8－4	8月25日	「日本一」の「よゆうっチ」で「いっきまぁーす」!?
美少女雀士プリティセーラー18禁	日本物産	麻雀	KB	8月4日	開発・製造スフィンクス、販売を日本物産が手がけるこのゲームはアニメ風の美少女が登場。
機動戦士ガンダムEX-REVUE	バンプレスト	格闘アクション	8－4	8月末	近々CPUキャラ2体プレイ可能。
エイトフォース	テクモ	シューティング	8－2	8月25日	新しいマルチシューティング。
カイザーナックル	タイトー	格闘アクション	8－6	8月	
ぶろっけん	ビスコ	パズル	8－2	8月5日	対戦型ブロック崩し。
9月以降発売ゲーム					
豪血寺一族2	アトラス	格闘アクション	8－4	9月中旬	遂にやってきました豪血寺。オススメは「犬っ鼻」です。
ガンバード	彩京　販売:ジャレコ	シューティング	8－2	9月末	遂に登場！ああ、全国のシューティング・ファンに幸あれ！
ドリームサッカー'94	データイースト	スポーツ	8－2	9月8日	実況中継入りのサッカー。合い言葉は「日本攻め込んでいく～」。
カルマアイ	データイースト	占い	ボタン	9月中旬	自分の前世が男か女か動物かがズバリわかる占いだ。
GANHARD	データイースト	ガンシューティング	銃	9月末	ブラッディウルフの続編。ゴキブリも殺せるぜ！
ガンズ・アンド・ローゼス	データイースト	ピンボール		9月下旬	ガンズの曲をボーカル入りで完全収録！未発表曲もある!!
ダンクドリーム	データイースト	スポーツ	8－2	未定	ブラック計のラップがボイス付きで流れっぱなし！
Vゴールサッカー	テクモ	スポーツ	8－3	9月末	通せスルーパス狙えVゴール！
がんばれギンくん	テクモ	アクション	8－1	未定	16種類の爆笑ミニゲームを全てクリアできるか？
脳力向上委員会	テクモ	パズル	4－1	未定	業界初!?脳力測定ゲーム！適性もチェックできるよ。
ダライアス外伝	タイトー	シューティング	8－2	9月	
スペースインベーダーデラックス	タイトー	シューティング	2－1	9月	
スーパーストライカー(仮)	ジャレコ	スポーツ	8－3	10月	世界の強豪8チームが3Dフィールドで競い合う。
早押しクイズ熱闘生放送!	ジャレコ	クイズ	特殊	未定	早押しクイズ第3弾。イラスト問題もあり。
スーパーマッスルボマー	カプコン	格闘アクション	8－5	9月	グラフィック、サウンド、システムをリニューアル。新キャラ4人追加。
パワードギア	カプコン	アクション	8－3	未定	
クイズ&ドラゴンズ	カプコン	クイズ	4ボタン	未定	
GREAT100MILESRALLY	カネコ	ドライブ	8－2	9月	クラシックカーラリー「ミレミリア」を再現。
大江戸ファイト	カネコ	格闘アクション	8－4	9月以降	普通の格闘に飽きた人々に贈る怪しいムードの格闘ゲーム。
究極!!PC原人	カネコ	アクション	8－2	9月以降	おなじみPC原人のアーケード版。ニコチャンバリアで攻撃／防御。
パックンバンバン	カネコ	アクション	8－2	9月以降	爆弾をつかんで投げて相手の足場を爆破する。対戦が熱い！
真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	8－4	未定	AMショーで初お目見え。君は見たかい？
疾風魔法大作戦	エイティング/ライジング	シューティング	8－2	9月	人間の尊厳とは？真の愛とは？全ての人類に問う！そしてボンバー！
ブレイジングトルネード	ヒューマン	スポーツ	8－3	10月13日	超本格プロレスビデオゲーム。
スーパーイーグルショット	セタ	スポーツ	8－3	10月	発表してから長かったけど、もう少しだから待っててね。
早指し将棋五月陣戦2	セタ	将棋	8－2	10月	五月陣戦の思考強化版。グラフィックも少し変わって駒が見やすい！
スーパーリアル麻雀　PV	セタ	麻雀	KB	10月	PVアニメーションの全てを豆本に入れる。欲しいと思う人は…どうしようかな？
ドラゴンボールZ2SUPER BATTLE	バンプレスト	格闘アクション	8－4	10月	間もなく登場！真のバトルはこれから始まる!!
美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	アクション	8－3	未定	開発進行中！
サッカースーパースターズ	コナミ	スポーツ	8－3	未定	「スラムダンク」開発チームが作ったサッカーゲーム！期待してくれ。
ギャラクシーファイト	サン電子	格闘アクション	8－4	未定	BGMに期待してください。やっぱり格闘にはロックが似合う。
バーチャルバッティング	サン電子	特殊スポーツ	特殊	未定	実写のピッチャーが投げてくれる。あ！このピッチャーは!!(以下次号)
DOUBLE DRAGON	テクノスジャパン	格闘アクション	8－4	未定	
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	8－4	未定	大張正己キャラデザイン。
天麟の書　死嘩護	ビスコ	格闘アクション	8－4	9月	NEO－GEO用格闘ゲーム。
ドリフトアウト'94	ビスコ	ドライブ	2－2	11月	ラリーゲーム〝ドリフトアウトの続編。〟ラリーの名車が実名で登場。
連珠（仮称）	ビスコ	五目並べ	8－2	11月	2P対戦可能五目並べ。
パズルッコクラブ(仮称)	ビスコ	パズル	4－1	12月	NEO－GEO用パズルゲーム。
バーチャコップ	セガ	ガンシューティング	銃	9月末	テクスチャーマップドポリゴン炸裂世界初のCGTガンシュー！
ぷよぷよ通	セガ/コンパイル	パズル	4－1	9月末	ぷよぷよを極めた「通」に贈る「ぷよぷよ2」!!
バーチャファイター2	セガ	格闘アクション	8－3	未定	格闘ゲームの歴史をまた一つ塗り替える！
ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	アクション	8－3	未定	「ST－V」(タイタン) タイトル第1弾！
イーグルショットゴルフ	サミー工業	スポーツ	8－2	未定	

PALY－HOUSEアスカ ☆＝0（4）

佐賀県伊万里市浜町5番街アスカビル2F　☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア	1,008,600	AMP－KL	ALL ザベル
2	ソニックウィングス2	649,503	IPHA－TN	S－8 F－14
3	エイリアンvsプレデター	2,624,000	Mr－JOE	S－7 ウォリアー
4	ワールドヒーローズ2JET	236,86	DGF－SLO	ALL J・マキシマム
5	ファイターズヒストリーダイナマイト	611,900	IPA－TKO	ALL ジャン
6	トップハンター	362,300	Mr－好太郎	
7	ジオストーム	303,712	IPHA－TN	S－4
8	フライングパワーディスク	204,806	IPHA－TN	ALL スペインVS
9	スーパーストリートファイターⅡX	豪鬼只今	スコア申請ナシ！	
10	痛快ガンガン行進曲	只今	スコア申請ナシ！	

神宮前キャロットハウス ☆＝0（4）

宮崎県宮崎市神宮2－1－30プラザビル　☎(0985)29－3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー2	3′15″039	帰省獣XVI	3周設定　T．T MT　甘すぎ
2	ソニックウィングス2	1,184,600	MGF－N．Y	1コイン12面 FS－X使用
3	ソニックウィングス2	1,209,400	MGF－Zin	1コイン11面 F－15使用
4	ソニックウィングス2	15面(2人同時)	いけいけゴーゴーじゃ～んぷ！24900円	1コインYF－23&F－15使用
5	痛快ガンガン行進曲	126,810	MGF－Zin	1コインALL キサラ使用
6	痛快ガンガン行進曲	135,520	STF	1コインALL 条使用
7	ヴァンパイア	657,600	MGF－N．Y	1コインALL デミトリ
8	ヴァンパイア	682,800	ファラオガンダムⅣ世	1コインALL アナカリス
9	雷　電DX	1,915,080	MGF－N．Y	1コイン8面 上級
10	エイリアンvsプレデター	3,890,900	CSA－H．N	1コインALL ウォリアー使用

ゲームプラザ ☆＝15（179）

熊本県熊本市九品寺5－15－7　☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライトブリンガー（㊣グレン）	6,606,680	WOOKY－DMF	1コインALL 残×0
2	ライトブリンガー（㊣システィ）	6,771,340	WOOKY－DMF	1コインALL 残×0
3	ライトブリンガー（㊣アッシュ）	6,676,420	DMF氏の弟子LVI	1コインALL 残×0
4	へべれけのぽぷ～ん	14,340	H・T	1コインALL
5	おてんきパラダイス（㊣なし・NICK王子）	5,456,300	にわか穴埋め職人 スマイリー小原	1コインALL 残4　2PVer.
6	ジョー&マック リターンズ	4,260,100	ほしだ あと300万	1コインALL 残×0　1UP×5
7	レイフォース（㊣なし）	8,436,800	WOOKY－MST	1コインALL 残×1
8	ぶうっけん	1コインALL	ICE、DIOの2名 クリアしてバグるな！	よってクリア統一必ずバグる
9	バツグン（㊣Cタイプ）	23,278,290	㊍	1コインALL
10	デイトナUSA（初級）	2′14″71	あと2秒どうすると？すみれセプテンバー君	JUN先生元気？たまには来てね。

ゲームピアチャンス国分店 ☆＝0（10）

鹿児島県国分市中央3－12－37　っ☎(0995)47－3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA（ツインタイプ）	2′18″89	KIRARA－GNR	初級 BL　17″17
2	ヴァンパイア（モリガン）	717,800	AGC－MIN	1CALL
3	ヴァンパイア（オルバス）	578,800	AGC－IJB	ラストまで
4	極上パロディウス（こいつ）㊣	1,609,000	群馬県民から埼玉県民へ³（有美村谷夫）	全ALL 小島頼り(バカ安)
5	極上パロディウス（ペン太）㊣	814,800	鮮魚店	7st
6	極上パロディウス（マンボウ）㊣	881,700	鮮魚店	7st
7	極上パロディウス（ツインビー）㊣	893,000	鮮魚店	7st
8	対戦ぱずるだま	1,422,300	鮮魚店（実は村下孝蔵（大ウソ））	ALL ゆみちゃん
9	トップハンター	202,800	AGC－IJB	F、J、WIND の2stまで
10	コズモギャングザパズル	9,999,999	TAC－穴ウメ	コズモ　5005

香港ナムコSHOP（海外）

ROOM 7A1 7F ONE CAPITAL PLAOIBLUARD ROAD WAN CHAI HONG KONG

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA（TW）	3′12″06	NG CHIU KIT	中級 LAP4
2	リッジレーサー2（SD）	3′30″666	WONG WAI MAN	トライアル
3	ジュラシックパーク	ステージ4	TANG TOI KIT	EASY
4	極上パロディウス	413,300	WONG HAYDE	ペンギン LEVEL　4
5	スーパーストリートファイターⅡX	1,521,600	KWOK PETER	DEE JAY LEVEL　4
6	エイリアンvsプレデター	2,268,300	LUI HO BUN	P HONTER LEVEL　4
7	おてんきパラダイス	484,560	WONG HAYDE	ROY NOMAL
8				
9				
10				

みんなAMショーには行ったかな？今年の後半のゲーム業界を占うにふさわしく、とっても盛り上がっていたぞ。

締め切り　10月30日
ハガキ　56ページ
発表　1月30日号にて



4 セイブ開発提供・雷電Ⅱポスター　10名様

人気も難易度もトップレベルのシューティングゲーム「雷電Ⅱ」の大型ポスターを10名様に。ゲームも渋いけど、このポスターの渋さはハンパじゃないぞ。

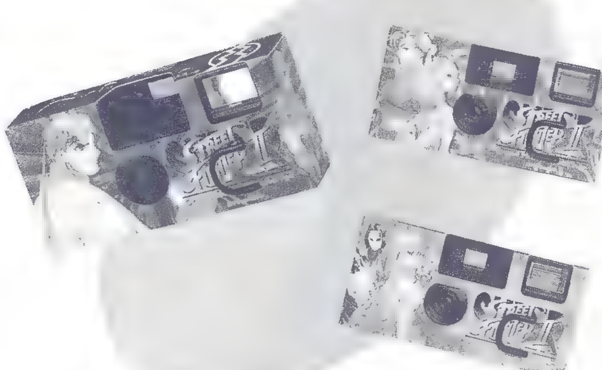
5 新声社提供・スーパーリアル麻雀文具セット　3名様

スーパーリアル麻雀に登場する女のコたちがオリジナルグッズになった。ペンケースと定規、消しゴム、シャープペンシルを1セットにしたステーショナリーを3名様に。



6 新声社提供・カメラ小僧24　9名様

スーパーストリートファイターⅡXの人気キャラ、隆ちゃん、春ちゃん、バルちゃんがプリントされた使い捨てカメラをそれぞれ3名の方にプレゼント。



7月15日号プレゼント当選者発表

アイレム提供
①大工の源さんトランプ
伊藤敏男　君（青森県）
柴田麻衣子　さん（埼玉県）
西原紳治郎　君（広島県）
②R・TYPEⅡトランプ
佐藤靖弘　君（北海道）
澁谷寛司　君（兵庫県）
安藤文雄　君（香川県）
③アンダーカバーコップストランプ
小池江理加　さん（北海道）
I&S提供
④ストリートファイターⅡムービーTシャツ
越後　洋　君（宮城県）
春田賢一　君（東京都）
三浦浩一　君（新潟県）
石倉康治　君（大阪府）
川崎真紀子　さん（大阪府）
⑤ストリートファイターⅡキャラクターブック
長谷川信一　君（埼玉県）
高橋　圭　君（千葉県）
飯塚功尚　君（東京都）
川又善典　君（東京都）
平井秀司　君（神奈川県）
ホースパワー提供
⑥餓狼伝説キャラクターペン
遠藤嘉一　君（福島県）
浅井舞子　さん（埼玉県）
大澤由紀　さん（埼玉県）
佐々木博文　君（千葉県）
岡野亮太　君（神奈川県）
近藤　真　君（神奈川県）
藤森弘次　君（新潟県）
山田　修　君（静岡県）
秋山順一　君（山口県）
小濱宏樹　君（鹿児島県）
⑦餓狼伝説サウンドアクションポスター
江口英利　君（山形県）
斉藤美樹　さん（埼玉県）
津田宗平　君（富山県）
ユーメックス提供
⑧バーチャファイターCDポスター
坂上三郎　君（岩手県）
三野澤隆史　君（秋田県）
小田一徳　君（群馬県）
福井政一　君（千葉県）
河上秀人　君（長野県）
三嶋　冴　さん（新潟県）
正井幸治　君（静岡県）
神田稔里　さん（愛知県）
大蔵海佳　さん（島根県）
大田恵三　君（高知県）
コナミ提供
⑨グラディウスオルゴール
萩谷良輔　君（茨城県）
小林美香　さん（埼玉県）
柴田大輔　君（東京都）
河合啓介　君（長野県）
高橋亜紀子　さん（愛知県）
ザウルス提供
⑩SFC版ワールドヒーローズ2テレカ
石坂祥子　さん（埼玉県）
木村宜由　君（東京都）
疋田雅也　君（静岡県）
宇佐美亜也子　さん（愛知県）
水沼和博　君（愛媛県）

7月30日号プレゼント当選者発表

バンプレスト提供
①SFC用ソフト　フォーチュンクエストダイスをころがせ
能代昭彦　君（北海道）
浜村真哉　君（石川県）
白石純一　君（熊本県）
SEGA提供
②ゲームギアソフト　プロ野球GGリーグ
藤田哲也　君（新潟県）
ザウルス提供
③SFC用ソフト　ワールドヒーローズ2
斉藤賢郎　君（埼玉県）
山田善之　君（愛知県）
青木美香　さん（大阪府）
SNK提供
④餓狼伝説劇場用アニメパンフレット
小林　真　君（埼玉県）
馬橋友和　君（埼玉県）
日下部洋子　さん（東京都）
篠原純一　君（神奈川県）
高村充留　君（大分県）
⑤チーム紳助Tシャツ
今田信隆　君（千葉県）
永野真一　君（千葉県）
前田昌義　君（兵庫県）
ビック東海提供
⑥貯金箱、マグカップ、絵馬、マスコット鉛筆
花田史記　君（北海道）
勇尾七枝　さん（岩手県）
田代純恵　さん（宮城県）
金子祐志　君（山形県）
石田晃一　君（栃木県）
長谷川信一　君（埼玉県）
関口真子　さん（東京都）
鈴木康之　君（神奈川県）
近江真典　君（神奈川県）
久保忠志　君（山梨県）
福島隆宏　君（富山県）
平野克典　君（大阪府）
小林隆之　君（奈良県）
篠田隆博　君（鳥取県）
矢口清人　君（山口県）
稲葉京子　さん（徳島県）
桑村幸一　君（高知県）
時田　央　君（佐賀県）
山浦恵子　さん（佐賀県）
赤峯秀司　君（大分県）
コナミ提供
⑦F1ワールドレーシングポスター
日吉和穂　さん（秋田県）
工藤　誠　君（静岡県）
白沢幸司　君（三重県）
ゲーメスト提供
⑧アイランド特製テレカ
串田吉行　君（岩手県）
神谷勝信　君（埼玉県）
川野直樹　君（愛知県）
東　隆宏　君（滋賀県）
安藤文雄　君（香川県）

おわび…誠に勝手ながら、ビック東海提供の所さんグッズは、4点セット5名様ではなく、1点ずつ20名様に変更させていただきました。

10月30日号プレゼント

1 カプコン提供・ストリートファイターズⅡムービー
キャラクターブック　20名様

この夏公開された、ストⅡ映画の公式キャラブック。以前にもプレゼントになったけど、評判が良かったのでもう一回だ！





2 コナミ提供・
SFC用ソフト　実況パワフル
プロ野球'94　2名様

従来の野球ゲームとは一線を画する新システムが盛りだくさん。キャラは超コミカル&ラブリー、レスポンスサウンドシステムが臨場感を盛り上げる。

3 セガ提供・MD用ソフト
アウトランナーズ　1名様

ゲーセンの人気ゲームが、メガドライブに移植された。セガのゲームをセガが移植したんだから、面白さは保証付きだね。



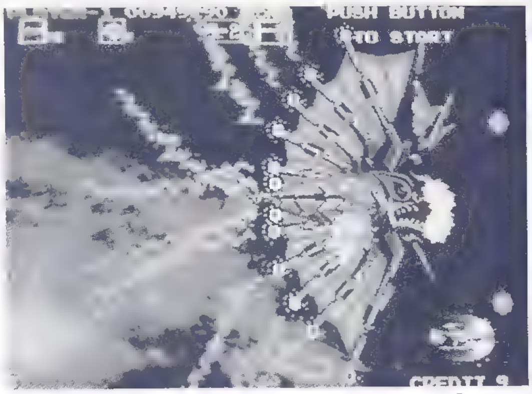
次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15日・30日発売

秋の新作ラッシュに目がくらみ、自分のゲームがわからなくなった君のための読本



巻頭カラー

真サムライスピリッツ(SNK)
バーチャファイター2(セガ)

ダライアス外伝(タイトー)

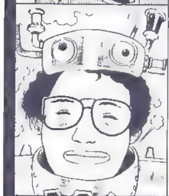
紹介&攻略をしなきゃなんないゲームが死ぬほどあって、ページ不足に悩むシアワセなゲーメスト。みんなのためにあらゆるジャンルをフォローしようと、額に汗してガンバってるぞ！だからみんなも気合を入れて1コインクリアを目指せ!! 見守っててあげるから。

●ダライアス外伝(タイトー)　●美少女戦士セーラームーン(バンプレスト)
●スーパーマッスルボマー(カプコン)　●K.O.F.'94(SNK)　●ヴァンパイア大会

ゲーメスト次号(No.129)は **10月15日(土)発売!!**
定価500円



●ライター稼業と並行してバンドをやってたりするんですが、去年ベースが抜けて以来、活動が停滞してて困ってます。
つーことで、ドッケン&イングヴェイのコピーができる、都内小岩近辺で練習が可能なベース&キーボードを探しています。
本当はこんなことに使っちゃいけないんだけど…かなり切羽詰まってるので許してほしいのココロ。最低でもベースがいないとライヴができない…急募!(一年以上ライヴはごぶさた・TKO)



●まじで仕事が忙しい。本誌、ビデオ録り、増刊、ハイスコア集計…。ここのところ暇だったのが最近また厳しくなった。どうやら仕事の波が一気に押し寄せて来たらしい。がんばらねば。
しかし、これらの仕事に一段落着いたら、久しぶりに田舎へ戻り、石岡(茨城)のお祭りへ行って来る予定。じつは高校の時以来行ってない。話は変わるが最近、我が母校のラグビー部が弱い!昔は県内111連勝の記録も作ったのにねえ。(がっちん)



●どーも、最近風呂に入って頭を洗うと、排水口に大量の抜け毛がたまって悲しい気持ちになっているかんぬきです(22歳)。
ま、それはいいとして、どーもデザートタンクは一般の人たちにうけていないようだ。ネームを見てみると、知っている人の名前が多いしね。あとゲーセンの店員の皆さんにお願い。色のズレを直してくれい。ヘリに全然当たらんよ。(気に入らないスコアが出ると"MAN"とネーム入れしているかんぬき)



●現在SFC版の「シャドウラン」に激ハマっている。不親切さがウリ、と聞いていたので、楽しみに発売を待っていたのだが、いざ発売日を迎えてみるとどこにも売ってない。さんざん探し回った挙げ句、ようやく数週間後にモノを入手した。内容は期待以上のもので、グラフィック、BGM、あまりにも不遇な主人公とそのストーリー、そして唐突に牙をむく不親切さ(笑)。国内でウケないのは分かるのだが、これはマジでおもしろい。(KAL)



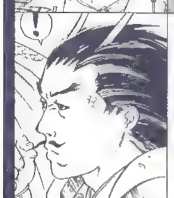
●とりあえず今はガンバードー筋です。秒殺しの快感は一度味わったら病みつきになるでしょう。なんとしても発売まで残っていてほしいものです(今やってるのは開発バージョン)。でも2周目はかなり終わってる感じなので、これは一度味わったら二度と見たくなくなるでしょう。なんとしても変えてほしいものです。
そんなワケで、今月はお金が入ったら戦国エースの基板でも買おうかと思う。(秒殺しのマリオンことM.D.S.-RIK君)



●つい先日ヴァンパイアの対戦で、モリガンを使いMAN次郎と戦う。結果は、アナカリスを相手に屈辱の30連敗。これにより強制的に、モリガン使いからアナカリス使いへと変更させられてしまった(涙)。編集部ライター1(いち)弱いとウワサのDS1(ディーエスワン)。彼に未来はあるのだろうか…(絶対ナイ)。
さる極秘ルートより「斬り捨て御免」を入手する。七瀬葵様、大ファンです。(サムスピの謎本で苦しんでいるDS1)



●私は、日本の音楽(歌謡曲、ニューミュージックなど)にまるで興味がない。それも70%以上。メロディーラインはいいんだけれども詞がね…。ラブソングばかりで、非常につまらない。だから洋楽のヘビィ・メタルに走っちまうんだよね。ラブソングはたまに聴く分にはいいけど、そればっかりだとさすがにね。それから、アクアフブレッドに数多くのお便りありがとう。本当に感謝しています。(ズワースK-TAN)



●最近昔のマンガをみんなで持ちよって読み合いをしている。ひさびさに読むと、読みながらその当時のことまで思い出してきてなかなか楽しい。それにしても「ガラスの仮面」がまだ連載中とは…私が少女系を読んでいた頃から続いているのはコレと「王家の紋章」(こちらも続いていると聞いてビックリ)ぐらい。やっと明日香シリーズが手に入った。またろう君ありがと。キャンディ²がお薦め。泣ける。(少女系大好き、KKY・いなりん)



●後期年一とか書きながら、しゃあしゃあともっかい書いたりしてますね。ま、それはともかく9/15のヴァンパイア大会。初の解説ってことで死ぬほど緊張しました。大して喋ってはいなかったような気もするけど、こういう大舞台に立つのはライター生活4年強の中でも初めてのことなのでなにぶん御容赦ください。
ショーでは大物ゲーが多数出展されるようで久々に楽しみ。う〜ん、いつもながらソツのない奴。(C・LAN)

OPINION 論

対戦マナーを語る前に(後編)

猿渡雅史

プレイヤーの資質は?

前回は、ゲームセンターでの諍い、そこから見て取れる社会的秩序の低下を考えてみた。これは、何かと問題になる対戦マナーの話題と、大きく関係していると思われる。

対戦マナーやルールというのは、大まかなところが「汚いプレイの否定」と考えられている。汚い、というのは語弊がありそうだが、抽象的に言えば、やられたら嫌な戦法、プレイスタイルは行わないようにしよう、ということだ。

よくマナーやルールの問題になって相違が生じてくるのは、ここの解釈の仕方と、その対応だ。「なげはめ」はだめなのか。同じ技(パターン)ばかりで攻めてはいけないのか。じっと待っていてはいけないのか。確かに、状況によっては、ゲームが成り立たないことすらある。やられたら嫌なことは確かだ。だが、ここで結論は急ぎたくない。どちらを肯定すべきかという問題は、今回の論の本意ではないからだ。

問題にしていきたいのは、その対応の道筋である。

こんな話がある。あるゲームセンターのノートに、一部のプレイヤーの対戦プレイ(のスタイル)に対する文句が書かれた。それを見た本人たちは、当然のごとく反論した。先に書いた者たちは、まさか反論されると思ってなかったのか、カッときたのか、それに対し勢い勇んで反論し返した。当初文句を言われたプレイヤーたちは、それ以来その店に現われなくなった…。

こうしたゲーマー同士の反目を数多く生んでしまっている。同じノートへの執筆なら、なぜ話し合おうという方向にいかないものなのだろうか。もともとゲームシステム上成り立ってしまうことを、あえて否定しようというのだ。相手の意見にもしっかりと耳を傾ける必要はあるだろうし、汚いプレイは悪だ、と言わんばかりの高圧な態度では意見は通らない。もちろん反論だってされるだろう。

また、反論されて気分を害するのはわかるが、同じ気持を相手に与えてしまっていたのだと、なぜ分からないのだろうか。書かれたら嫌なことは、自分でも書いてはいけない。単純な話が、自分がやられて嫌なことは、人に対してもやるものじゃない。そういうことなのだ。

ルールやマナー、前回書いたゲーセンの秩序の乱れ。少なくともゲーメスト読者は、自らを振り返り、相手の立場に立って物事を考えられるゲーマーであることを望みたい。

表紙の裏をとれ

撃ってよけろ!!のゲームが少なくなってさみしい人です。やっぱりTVばっかりみてちゃだめっすかね?考える力がどんどんぬけてくってー感じだすか?
いかんのだすよ。このままじゃ。いかんのだ。
だれがなんといおうとも。思いは高くはてしなく、ゆけゆけ兄貴スカイゼル。芸祭アニメまだ終わらず。藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

ゲーメスト始めムック、「サウンドコンプリート　スーパーストIIX(略称)」豪鬼を含めた全17キャラのステージテーマが楽譜で登場!さらにCDも付いている(当然、全キャラサウンド入り)。
これで驚くなかれ。CDをMacでロードすれば、CD-ROMとして動くのだ!!豪鬼の謎にも迫るこの一品。10月7日(金)発売、定価3500円(税込み)で超お買い得!!(孤高のベーシスト　みね)

GAMEST　10月30日号

■平成6年10月30日発行　第9巻24号通巻128号
■発行人　加藤 博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
電話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N.O
C-LAN　塩原利康　古葉美一　藤原ひさし
KAL　いなりん　もも　RIK君　ぴぐ
田渕健康　TKO SHIN落合　じぐらっと
立衆多　Ace DSI Scho小杉　がっちん
SIVA MAN GED　Toshi　かんぬき
珈琲FREAKI　K・K雪風　RYO K-TAN
浪速の松っちゃん　佐藤孔建　猿渡雅史　河田 睦
林 野吉　竹森眞由美　二田祐樹　龍田和人
白倉清美　下境明子　松井宗達　伊藤勝章
入澤英明　高安 聡　木村 学　森川哲雄
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　エジマ企画
ローリングストーン　西村光賢

※ゲーメスト10/15号の㈱東京ボックス縦・横兼用型モニターの掲載価格に間違いがありました事をお詫び申しあげます。　■18インチ¥65,000■25インチ¥80,000■29インチ¥95,000が正しい価格です。(問い合わせ先☎0473-57-0757)

'95年度生募集中

独占ナマ授業。

真のプロフェッショナルは、現場を体験しなければ育たない。
だから、アミューズメントメディア総合学院は、第一線の制作現場で
多彩な授業を展開。ナマの雰囲気、プロの実力がダイナミックに
体験できます。まさにエンターテイメント最先端。
きっと君は時代の先をいく。




セントラル録音スタジオ

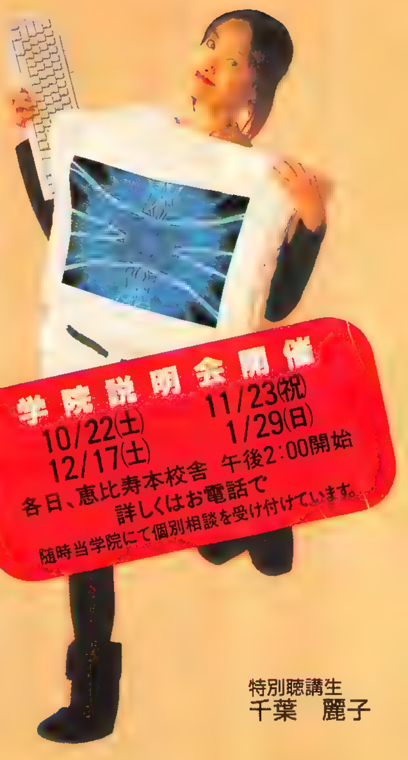

ポニーキャニオン映像事業本部
マルチメディア事業部


アバコスタジオ


マックレイ


ニッポン放送スタジオ


NECショウルームC&Cプラザ

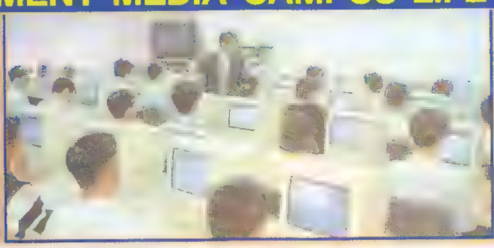


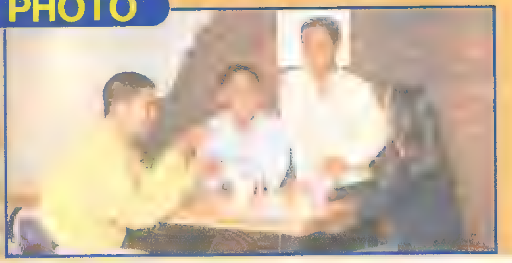
学院説明会開催
10/22(土) 11/23(祝)
12/17(土) 1/29(日)
各日、恵比寿本校舎 午後2:00開始
詳しくはお電話で
随時当学院にて個別相談を受け付けています。

特別聴講生
千葉 麗子

AMUSEMENT MEDIA CAMPUS LIFE PHOTO







フジサンケイグループ
株式会社**ポニーキャニオン**がサポートします。

アミューズメントメディア総合学院

コンピュータゲーム・クリエイター科
(2年制) 定員:100名
【デザイン、シナリオ、プログラム、サウンド】
現役の一流ゲームクリエイターが実践的かつ総合的に指導。次代のプロフェッショナルを育成。

ゲームグラフィック・CGアニメーション科
(2年制) 定員:100名
【コンピュータアニメ、キャラクターデザイン、CGデザイン】
最新のテクノロジーを指導し、3Dの立体アニメなどを実習。新映像時代のスペシャリストを養成。

声優タレント科
(2年制) 定員:100名
現役トップクラスの声優を講師に迎え、基礎から実践的なテクニックまで総合的に指導。デビューオーディションまでバックアップします。


東京・恵比寿本校舎
JR山手線恵比寿駅・地下鉄日比谷線恵比寿駅より徒歩約5分 東急東横線代官山駅より徒歩約3分

学院案内無料進呈
●申込方法:官製ハガキに1.住所 2.氏名 3.年齢 4.学校 5.学年 6.電話番号 7.志望学科を明記の上、下記の宛先までお申し込み下さい。
●あ て 先:〒150東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 アミューズメントメディア総合学院 ゲーメスト A-⑨係

特別奨学生制度、産経新聞奨学生制度有り、

入学についてのご相談は 0120-41-4600 ☎03-5721-4151(担当:大槻)

平成7年度 新期生!!
新 人 声 優
募集オーディション
【開催地】東京地区/大阪地区/名古屋地区
締切日平成6年10月31日
(当日消印有効)
【オーディション 11月開催予定】

新時代のアニメ界で活躍する声優・アニメ歌手を広く募集します。

【特色】■合格者は、製作会社を母体として設立された原宿声優プロデュース・オフィスに登録されプロへの道が開けます。■研修生には、現役講師陣による少人制授業で、基礎から適切指導しますから、初心者でもOKです。■通勤・通学に支障ありません。【応募条件】13歳～28歳の健康な男女。学歴・経験不問。【応募方法】履歴書1通(市販のもの)顔写真1枚(顔のはっきりわかる)、80円切手を10枚同封のうえ下記あて先まで郵送してください。経験者は、その旨必ず履歴書にお書きください。応募書類はお返ししません。

アミューズメントメディア総合学院提携
HSP 原宿声優プロデュース・オフィス
ゲーメスト A-⑨係
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 TEL.03-5721-9409



このゲームの醍醐味は〝秒殺し〟

GUNBIRD ガンバード



戦国エースライクなこのガンバード。重なり連射も健在で、〝秒殺し〟の快感に酔いしれること請け合いだ。

担当：〝秒殺しのマリオン〟の異名を持つM.D.S.-RIK君

オープニングデモがキレイなガンバード、キミはもうプレイしたか？

簡単な操作で、スピーディーな展開が売りものだ。

カンタン操作をカンタンに説明

レバーで移動、ボタンはショットとボム。ショットボタンを押しっぱなしにしておくと溜め撃ちができる。

パワーアップは3段階までで、最強ショットは一定時間でパワーダウンしてしまう。

この一定時間とは、ショットが出ている時間なので、撃たなければパワーは落ちない仕組みになっている。

また、ショットの2段階目と3段階目では、通常ショットのほかに「サブウェポン」と呼ばれる武器を発射することができる。このサブウェポンも攻略上重要なので覚えておこう。

操作系は以上。戦国エースをやっていた人なら説明するまでもないね。

何と!ザコに当たっても死なない!?

ガンバードの特徴として挙げられるのがこの「敵に当たっても死なない」現象。

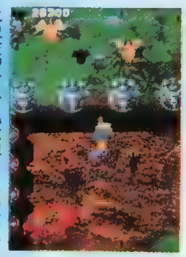
ガンバードは敵キャラ（中型・大型のもの含む）に当たっても死なないのである。これでザコの体当たりも怖くないというわけだ。

しかし、体当たりされればそれなりのペナルティはある。

自機がパワーを持った状態ならパワーが、何もなければボムが、敵と当たったときにとれてしまうのだ。



ザコに当たっても死なないぞ!!



とれたアイテムは早くとらないと消えちゃうぞ。

さらに、敵と接触して体勢をくずしている間は、ショット&ボムが使えない!!移動はできるが、このペナルティは結構つらい。でも死なないだけマシか。

では、さっそく使用キャラを決定

ガンバードは5人のキャラクターの中から自機を選べる。

当然どのキャラを使うかが重要になってくるのだが、はっきり言って使えるキャラは限られてくるぞ。

ここで表を見てもらおう。

まずボムの性能を見てみると、マリオン、バルナスの2人が無敵になれる。

次にサブウェポンを見てみる。戦国エースのときに多用した〝重なり連射〟ができるキャラは、バルナス以外の4人である。

キャラクター	ボム	重なり連射（サブウェポンの威力）
アッシュ	×	弱い
マリオン	無敵	最強
バルナス	無敵	不可
ヤンニャン	×	弱い
鉄	×	まあ強い

そしてこの2つを兼ね備えたキャラこそが、マリオンその人である。しかも重なって撃ち込んだときの強さは戦国エースのこより並み。たとえるなら、ボンバーが無敵になったこよりのようなものだ。

これだけでもその強さがうかがえるだろう。

てなわけで、私のオススメする最強キャラはマリオン。こいつでボスを瞬殺だー





マリオンさまの使い方

マリオンさまを使う上での重要な点を説明していこう。

●溜め撃ち

まずはこれ。意外に溜めるための溜め所要時間が長い。

そのため使う所をキッチリ決めてパターン化するのが重要だ。

中型機に対して撃ち込む際、初めに一発撃ち込んでおくか否かで、かなりその後の展開が楽になったりするので多用しよう。



中型機が出てくる場所を覚えて「行ってこーい!」

また、ボス前などで、ここでパワーを一段階落としたくない、というときなど、溜め撃ちでパワーを落とさないようにするのにも多用する。

とにかく、普通に撃ち込むより強いので、ヒマがあったら溜めるように。

●サブウェポン

マリオンさまのサブウェポンは、星形の誘導弾「シュー

技！ トン大攻略でトドメだ！



ティングスター」である。

飛んで行く速度が遅くてイマイチ頼れないように思えるが…。

実は、このサブウェポンがなければマリオンさまの本当の強さは発揮されないのだ。

その秘密はさきほども説明した"重なり連射"。この重なりの強さはハンパじゃないので、中型機やボスに思いっきり重なって、敵が弾を撃ち出す前に破壊してしまえるのである。

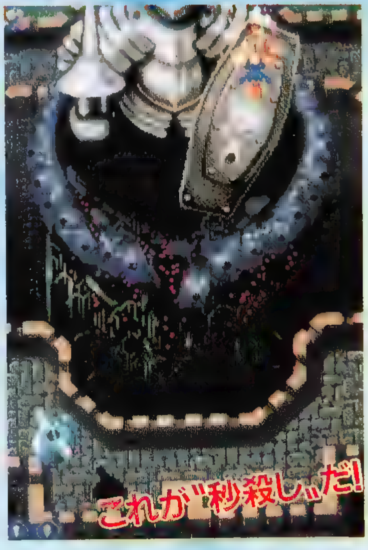
この間わずか1～2秒。秒殺しの異名はダテじゃないのだ。

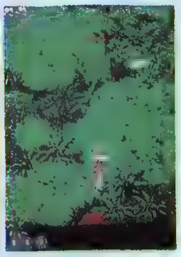
ただし注意したいのは、ボス以外の空中物（空中ディフェンダーなど）には重なれないので気をつけよう。当たるとパワー落ち&ショットが撃てなくなって逆効果。

もう一つの注意は、対ボス戦で重なる場合に最強パワーを持続させた状態で挑むこと。一段階落ちると威力が落ちるので危険。ちゃんとパワーを泳がせたりしてつないで行けばどのボスでも大丈夫だ。

パワーを泳がせるのも基本的なことだ。

この空中の中型機は重なれない。





まずは前半ステージを攻略

今回は、まず前半ランダムステージを攻略して行こう。1面～3面で、城塞ステージ、ジャングルステージ、鉱山ステージ、街ステージの4つのステージから、毎回ランダムで3つが出現する。

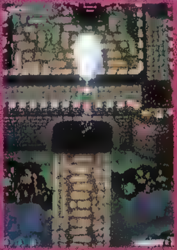
まだ開発中とのことで、ボスの一段階目までしか攻略できないが、重なりを使えばどのボスも楽に重なるとだけ言っておこう。

それではさっそく城塞ステージから、Let's GO！（アッシュ風に）

城塞ステージ

基本的に3面目に出てきたときを前提にしてこのステージも見ていこう。

まずは右のほうに砲台が出たあと、ガードウォーカー（八用タイプ・グリーン）が出現する。画面上に少し見えたところで溜め撃ちを入れてさらに少しの撃ち込みをする。だいたい中型機は溜め撃ち＋多少の撃ち込みで壊れる。これが最も速く効率的。



[illegible]



そして、城塞の画面はじめの砲台×2を壊したら溜めを開始。次のガードウォーカーにそなえよう。

ますはベージュが出て続けてすぐにグリーンが出る。溜めを開放したら速攻で撃ち込む例の方法を用いて、2機とも壊す。

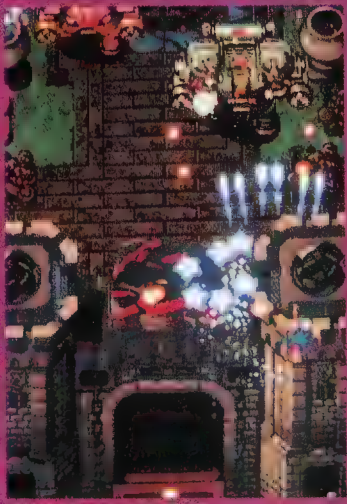
グリーンを壊すのが早ければ、最後にベージュが出てくるぞ。こいつはスクロールとともに下にくるので、左から逃げてしまってもよい。安全策。

中型機対策① ガードウォーカーベージュ・グリーン

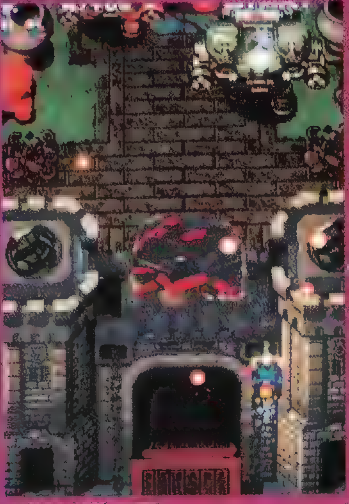
まずグリーンだが、正面に出す小さい弾（3発1組）のほか、白い大きめの弾を2回ずつ一定時間ごとに出してくる。

これは初めに3WAY、次に5WAYと来るので、3WAYは動かずに避け、5WAYは少し動いて真ん中の弾を避ければOK。1回ずつ撃ってくるため[illegible]

次にベージュ。こいつは破壊する前に2回続けて撃ってくる。特に自機を狙っていない[illegible]



3WAYはちゃんと避ける。



5WAYは動かずに。

いので、弾の間も大きい。しかも避けるのもカンタン。しかし放っておけば当然ジャマなので速攻で撃ち込んで一気に倒そう。

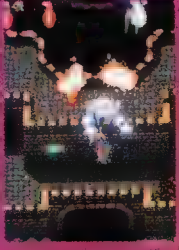
[illegible]



ボス第一形態 城塞兵器ベアリングタワー

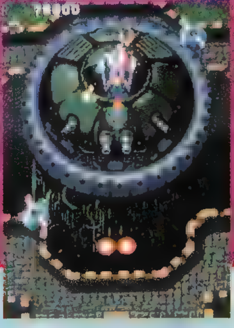
ガードウォーカーの出したPを泳がせておいて、ザコを始末してからPを取るようにしよう。

そしてボス。まず1写真のように円の中心あたりでセリフが出るのを待ち、溜めておく。



[illegible]

セリフが終わったら、ボスが実体化したと同時に溜め撃ち＋撃ち込み[illegible]



[illegible]



これでボスは[illegible]



ジャングルステージ

[illegible]森の中にブルーがいる。こい[illegible]すので溜め撃ち&撃ち込みで壊してしまおう。



[illegible]3WAYを全部当てて撃てば壊[illegible]

[illegible]こいつは真正面で2WAYの間に入って撃てば問題なく倒[illegible]



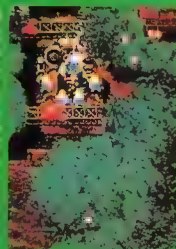
ボンバーが出てきたあとに、左のはじからディフェンダー[illegible]



[illegible]か出て来る。放っておくと画面の右に消えるので、ここは[illegible]

そしてしばらくして右はじ[illegible]

ここからガードウォーカーラッシュ。グリーン、もう一匹グリーン、最後にオレンジ[illegible]ないので速攻。それより次に[illegible]なろう。



[illegible]ら出るグリーンに注意。

[illegible]ーどおり溜め&撃ち込み。最後のオレンジは、真正面で避け[illegible]2発狙ってくる弾だけは避け[illegible]

[illegible]

中型機対策②
ディフェンダーベージュ・ガードウォーカーオレンジ

このオレンジの出すPをボ[illegible]



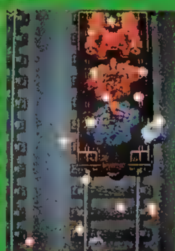
この弾をスッと前に出てかわそう。

空中物のベージュは、小さ[illegible]の3WAY×2を同時に撃ってくる。

[illegible]チョンチョンと2回避ければ、小さい弾は難なくかわせる。



ガードウォーカーオレンジはさっきもふれたように中央[illegible]の弾の左右で避ける2とおり。



ボス第一形態
万能戦車ブルタンク

[illegible]

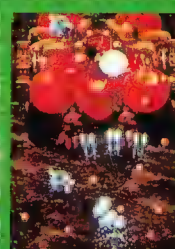
始まったらまず、ボスの手[illegible]で壊す。左のやつから先に壊すのがポイント。



[illegible]ないとダメ。

そしたら次に、写真の位置[illegible]の横。ここは半安地になっていて、ボスの両側からの弾に[illegible]

してくる遅い小さい弾（主砲[illegible]

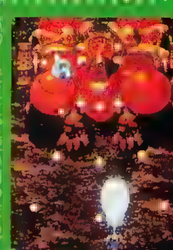


[illegible]と避ける。

[illegible]溜め撃ちオンリーで壊す。サ[illegible]は"溜め直し"のときのホーミングが勝手に当たってく[illegible]

第二形態はブルタンクの飛[illegible]





パワーをここで使い切ったらダ[illegible]

鉱山ステージ

[illegible]



再び[illegible]続け[illegible]ンダー[illegible]る。

[illegible]



ここは溜めておいて、浮上してくる奴に多少早めに溜め[illegible]



溜めを撃ったら逃げてしまおう。

撃ちを撃っておいて、サッサ[illegible]あとはげ[illegible]

中型機対策③
ディフェンダーグリーン

[illegible]

見たぞ究極技！
ツープラトン大攻略でトドメだ！

街ステージ

この面が一番長い。3面目に[illegible]出ると弾数や中型機が増えてかなり嫌。

まずキャリア×2台が出たあとに中央にガードウォーカーグリーンが出る。キャリアを[illegible]ショットで[illegible]してすぐ中央に入る。ここは溜めてると[illegible]ショットで撃ち込み[illegible]。



キャリアとグリーンを両方撃つ[illegible]

次に中央にグリーンが出てくるが、ここはこいつには撃ち込まずに、左右についている[illegible]砲台を[illegible]して壊す。特に右側のやつが2WAYを[illegible]発するので、[illegible]優先順位。次にガードウォーカーグリーン[illegible]



この砲台の2WAYが嫌なので速攻で壊す。

グリーンを残すのにはもう1つワケがあって、あまり倒すのが早すぎると、ディフェンダーグリーンが1機よけいに出て来てしまうのである。[illegible]しておくのだ。

その後右はじからディフェンダーグリーン[illegible]



[illegible]んなとこで出る。

で、これは溜めを当てて倒す。

この後はザコラッシュのあとボスなので、ここの[illegible]を[illegible]せておく。



[illegible]

ボス第一形態 装甲列車 ブルースティール

この装甲列車の[illegible]全部で4両もある。

まず、[illegible]とのザコ。こいつらは撃っても無視してもいい。

画面の上から常に出てくるザコは、[illegible]

一両目。ガードウォーカーか、ブルー、ベージュ、オレンジの順で乗っている。



このザコは撃つように。

初めにブルーが見えたところで溜めを撃つ。と同時に接近して撃ち込み、すぐ離れる。これでブルーは白い弾を出す前に壊せるはずだ。



初めにこのくらい近よって撃ち、[illegible]

次にベージュ。これは白い弾を撃たれてしまうので、[illegible]けつつ溜めて一発入れてから撃ち込もう。

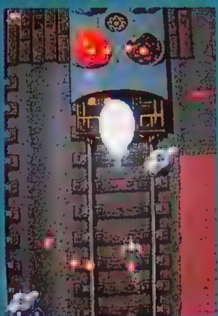
最後にオレンジだが、溜めは使わずに撃ち込もう。こっちも[illegible]いたように[illegible]こさせていく。



[illegible]

2両目。ここは3両だとつらい。

溜めておいて、真ん中の白い弾を出す砲台が開いたところを[illegible]。[illegible]を左右に大きく避ける。このあとは、サコが意外とジャマなので[illegible]い。

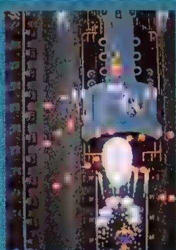


タイミングがムズイが、当たれば一発で壊せる。



ここまで来たらあとはショットで逃げながら壊そう。

3両目。[illegible]



よく見てれば遅いから避けられる。ザコがライバルだ。

[illegible]ソリーでいく。ザコの出す弾がまざるので気をつけよう。



[illegible]

4両目になると[illegible]のボスが登場。

ボスは、ブルースティールロボット状態。

次号では後半面に行くぞ

残念ながら今回はここまで。来月以降も重なりを使ったすばらしいパターンを紹介していく予定なので、バッチリ期待してOKだ。



街ステージなら中央で避けても可だ。

[illegible]

ボス第一形態 地底戦闘車両 ブラオン

ものものしい名前のわりに、こいつはまったくたいしたことのないヤツ。

そう。こいつにも"秒殺し"[illegible]トランプ3人組のセリフが



この位置で"溜めて"待つ。

[illegible]るが当たらない。

しかしこのあとすぐに狙って弾がくるので、多少の連射[illegible]

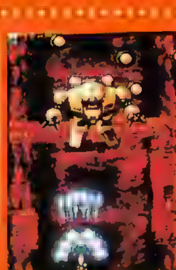


この弾には当たらない。連射しろ！

[illegible]



[illegible]



この戦いは長びきそうだ。

痛快GANGAN行進曲

もっとガンガンつっこもー!

© SNK／ADK 1994

今回は条とキサラのCPU戦、そしてタイムアタックへのチャレンジをもう一度告知だ。

GAN² タイムアタック

どうだい、タイムアタックやってるかい?
いいタイムが出たら、送るように。
担当：MOMO

ういーす、みんなやっとるかい?家庭用もANやっとるかい?家庭用も発売されたことだし、バリバリやり込んで、タイムアタックにチャレンジしてみてれー!

ゲーセンへGO!

つーことで、前回に続き、タイムアタックを募集しちゃいます。今回は、気になるプレゼントなども紹介しましょーかね。

と、その前にルールをもう一度説明しておこう。

①ゲームセンターで「痛快GANGAN行進曲」をプレイする（家庭用でのプレイは不可）。

②ALLクリア時の点数をゲームセンターの店長さんか店員さんに確認してもらう。

③その点数、キャラ名などを160ページの専用ハガキに記入して、ゲームセンターの店長さん、または店員さんの確認のサインと印をもらう。

④あとは切手を貼って、ポストに入れるだけ。



とにかく、クリア優先。



この画面で確認してもらおう。

ここまでで注意するのは、ゲームセンターでのプレイ、ALLクリア、店長さんのサインだけ。

また、ハガキをコピーして数キャラ分（一枚につき、1キャラのみ）を封書にして送ってもらっても可。ほかのキャラでも高得点が出たなーと思ったら、送るだけ送ってみてちょうだい。もしかしたら、1位なんてこともあるかもよ。

今回の締め切りは、10月7日。もうすぐなので、急ぐのぢゃーー!

目玉はオフィシャル本

それでは、気になる賞品などをみてみよう。

●参加者全員プレゼント
ADKオリジナルポスター
（完全非売品）

いきなり、うれしい賞品であるな。どんな点数でもハガキに書き込んで出すだけで、もらえるのだ。これは出さねば損だぞ。

●キャラクター別優勝者（8人）
ADKオフィシャルブック
（完全非売品）
公式タイム認定証（賞状）

これは、各キャラクターの中で一番速いプレイヤーにあげる賞なのだ。

そして、今回の賞品の一番の目玉は、このADKオフィシャルブックだろう。ADKの方が言うには「豪華な同人誌」だそうだが、執筆陣を見ると本当に豪華である。

まずADKの開発スタッフ、これだけでも十分なのだが、峰文太先生、矢上裕先生、吉崎観音先生、るりあ046先生など超々豪華なのだ。これは絶対に手に入れたい。

●最速プレイヤー賞（1位～3位）
ADKオフィシャルブック
公式タイム認定証
優勝トロフィー、もしくは楯

と、まあ賞品はこんなものである。参加するだけでも賞品がもらえるので、ガンガン送るべし。



これが、オフシィシャルブックの表紙だ。吉崎観音先生、るりあ046先生など、みんな知ってるよね。

イラスト待ってまーす

ゲームの腕に自信はないが、なにか欲しいという人のために、イラスト、文章ネタも募集するぞ。

本当なら「GANGAN」一本に絞りたいところだが、ADKネタならなんでもOK（担当の勝手な意志。もうゲリラ的展開）。こっちは締め切りはナシ。

「ADKの小部屋」係までバシバシ送ってネ。



見たぞ究極技!
ツープラトン大攻略でトドメだ!

条

対CPU攻略
[illegible]

一つの技を覚えるだけで20万点を狙えてしまうキャラクター、条。やらなきゃ損だぞ。

担当：MOMO

ガンガンで一番高得点の狙いやすいキャラクター、それが条だ。

今回の攻略で軽く全一レベルに追いつく、とは言わないが、20万点くらいを目標にした攻略をしてみよう。

▼攻略の前に、もう一言

さて、20万点を目標にする攻略だが、パターンは実に単純なものなのだ。使う必殺技は一つだけ。キャンセルを使うので、多少練習は必要だが、それでもたいしたことはない。

しかし、パターン以上に必要なのが「運」だ。運が良くなければ高得点は、いつまでたっても出せないだろう。

よって「何回やっても20万点なんて出ねー!」なんてことは、当然の当たり前。このゲームは腕前よりも、運ですな。

▼条スペシャル一本槍!

このゲームの攻略は、基本的に相手の技の隙に強力な技を入れるというものである。条もその例外ではなく、隙に条スペシャルを入れるのが基本となるのだ。

どの技をガードしたら条スペシャルを入れるのかは、各キャラの攻略で説明しよう。

一度相手を倒したら、ガンガン攻めるチャンスなのだが、これも各キャラによって、多少違う。

高得点を狙うならば、起き上がりに条スペシャルを重ねる戦法をとるのがいいだろう。これが当たるかどうかは、運しだい。運がよければバシバシ入り、速いタイムで倒せるだろう。

重ね方としては、近づいて条スペシャルを出すのではなく、少し距離を置いて、立ち上がる瞬間を狙って出してみよう。

しかし運が悪いとガードされ、さらに反撃を受けることもある。ここでダメージを受けながらも、条スペシャルを入れることもできるが、何度やってもダメならば、素直にあきらめよう。

もう一つの戦法で、起き上がりに通常技を重ねる方法もある。基本的には、ジャンプ大キックを重ねるが、相手によってはレバーニュートラル立ち大キックに変えたほうがいいこともある。

どちらにしても当たったら、連続条スペシャルを狙う（ジャンプ大キック→立ち大キック→条スペシャルなど）。ガードされたら、少し待つ。相手によっては技を出してくれるので、その隙に条スペシャルを入れるようにしよう。



立ち大キック…。



条スペシャルは絶対に覚えよう。

と、基本はこれだけ。これだけを頭に入れて、各キャラ攻略に入ってみよう。

▼キャラ別注意点

VS 李

1人目なので、ガンガン大キックで跳び込み、連続技を狙っていこう。ただし、李の起き上がりは少し変なので、タイミングを間違わないように注意しよう。

李の大キックや大パンチの隙に条スペシャルが狙えるので、隙あらば決めろ!

VS 条

基本的には、条スペシャルを重ねるよりも、跳び込みからの連続技狙いだ。

条の技はどれも隙が大きいので、技を空振りしたら条スペシャルを狙ってみよう。

VS キサラ

最初は大技や必殺技を待ち、条スペシャルを入れる隙をうかがおう

一度倒してしまったら、重ねるように条スペシャルを出すだけ。とくに小細工する必要はなし。



起き上がりに重ねれば…、



よく入るのよね。

VS シン

シンのダッシュキックやパンチをガードして条スペシャルを入れるのだが、ジャンプキックに入れるには少しコツがいる。

シンのジャンプキック（ドロップキック）はガードすると倒れるので一見、条スペシャルが簡単に入りそうだが、そうではない。倒れているときに出してもスカってしまうので、起き上がるところを狙って出そう。

起き上がりには、立ち大キックを重ねるといいだろう。大キックをガードすると必ず大技がくるので、そこに条スペシャルだ。



立ち大キックをガードされると…、



よく大技を出してくる。ガードして、条スペだ。

VS ボビー

ボビーの通常技の隙に条スペシャルを入れるのは、ほとんど無理。確実にいくならば、必殺技の隙だけに入れよう。

一度倒してしまったら、キサラ同様、条スペシャルを重ねていこう。これも運だぞ。

VS レオンハルト

レオンハルトの技はすべて大振りで、ほとんどの通常、必殺技の隙に条スペシャルを入れることができるぞ。



レオンハルトの技は、どれも大振り。条スペを狙え!

起き上がりは、ジャンプからの連続技を狙っていこう。意外と当たるぞ。

VS フウマ

全キャラ中、一番の強敵がフウマだ。通常技にはあまり隙はなく、ダッシュ技か必殺技の隙に条スペシャルを狙っていこう。

起き上がりは、条スペシャルを重ねるのがいいだろう。

VS 剛

剛もやはり技が大振りなので、条スペシャルはよく入る。

起き上がりも、条スペシャルを重ねていく戦法でいいだろう。ラストでこの戦法がきくのが、やはり有利な点だろう。

1キャラに対しての残り平均タイムは、約90秒。これが出せれば20万点は見えてくるだろう。

キサラ

対CPU攻略
条、約束は守ってもらうわよ!

クリアの基本は…やはり着実なカウンター狙い!

担当：たけお君

キサラの対CPUパターンはクリアを優先する場合、他のキャラと同様に〝カウンター狙い〟が中心になる。

じゃあ、タイムを狙う場合にはどうすればいいのか?となると…実はフウマや条などと違って安定して重ねられる技がないので、結局カウンター狙いになってしまう。

ただし、同じカウンター狙いでも前者の場合は〝確実にヒットする技から連続技につないで体力を削っていく〟パターンが主体となり、後者の場合は〝相手の出血を期待してカウンターを当てる〟パターンになるという違いがある。

後者の場合、相手を倒すまでに出血しなかったとしたら、連続技を狙うパターンよりも敵に与えるダメージが少ないため、結果的にソンをしてしまうことになる。

しかし、首尾よく出血してくれれば一度の攻撃で強烈なダメージを相手に与えることができるので、一気にタイムの短縮を狙えるというメリットは捨て難い。

逆に前者の場合、劇的なタイムの短縮は期待できないものの、CPUのパターンがうまくハマれば（カウンターを入れやすい技を連発してきたりした場合のことを指す）相当速いタイムでクリアできることになる。

どちらを採るかは迷うところだが、無難にいくのなら前半をタイム狙いのカウンター攻撃で構成し、出血しないようなら連続技狙いに切り替えて無駄なタイムの浪費を防ぐという、二段構えの戦法で対応しよう。どっちつかずの優柔不断な戦法だけに突出したスコアは狙いにくいが、それなりにタイムは安定するので結構オススメ。

それでは、それぞれの場合で狙うべきカウンター技を調べてみよう。


攻撃が頭部にヒットすると、出血する確率が高いのだ。

出血を狙って当てるカウンター

これは、迷うことなくキューティーレインボーを使おう。

他の技でカウンターを狙うよりも明らかに出血確率が高い。これは技の軌道の性質上、頭部にヒットしやすいからだろう（ガンガンでは頭部に攻撃がヒットした場合、出血する確率がもっとも高く設定されている）。

技単体でのダメージも、キサラの持つ打撃系必殺技の中では最強の部類に入る。

また、対空技としても他キャラのそれっぽい技と違って「打ち負けたりすることがほとんどない」ので、そういった攻撃機会を逃さずに済むというのは、タイムを短縮できるという意味において非常に心強い。

ただし、いくら強いとはいっても、〝引きつけて出す〟と打ち負けてしまうので、やや早めに出すようにしよう。

各種ダッシュ攻撃・大攻撃のほとんどに対して、ガード後にカウンターが入るという汎用性の高さも特徴的だ。


ダメージ＋出血確率の高さがポイント。カウンターの基本だ。

体力をより多く減らすためのカウンター

これらは、ガードされると隙が大きい技に対して使用されるカウンター攻撃。


通常技の分だけ、相手に与えるダメージが大きい。

立ち大パンチ（二段）または大キック×2（近距離→遠距離）からキャンセルしてヒップバズーカを当てるというもの。

ヒップバズーカの威力とキューティーレインボーの威力はほとんど同じなので、通常技を叩きこむ分だけ出血狙いの単発キューティーレインボーよりも多く体力を減らせるのだ。

欠点としては、キサラやボビーなどの体が小さいキャラに対して、ヒップバズーカが全弾ヒットしないことがある（他のキャラでも間合いとライン次第で、たま～になることがある）。

全弾ヒットしなかった場合、CPUは当然のように驚異的な反応で反撃してくるので、その分タイムをロスしてしまうのだ。

この二人に対しては、ヒップバズーカよりもスプラッシュ・ダンスを使ったほうが安全。ただし、タイム的にはヒップバズーカには及ばない。

ちょいバクチか？起き上がりに『削る』

キサラは小技の連射が速いので、これを利用して相手の体力を削ることができる。

例えば、倒れた相手の起き上がりに小キックを重ねたり、跳び込んでからジャンプ大パンチ×2・立ち小パンチ×3など、ガードされたとしても相当の体力を削りとれるのだ。

全部ガードされたとしても反撃を受けにくいのがポイント。ただし、李（起き上がり）やシン（普通に跳び込んだ場合）などには返されやすいので注意しよう。他のキャラも返してくる場合はあるが、確率は低い。


起き上がりに小キック連打。気絶してたら…大損。

小技による削りも、積み重ねると結構バカにならない量のダメージを相手に与えることができる。覚えておこう。

対キャラ別攻撃ポイント

VS フウマ

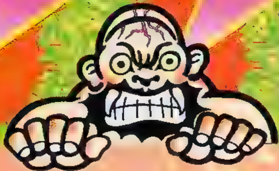
キサラを選んだ場合、最初の対戦相手として固定されているのがフウマ。

中盤以降に出てきた場合と違って、レバーをニュートラルに入れたままで安心できるのがポイント。

最初の一人目だけに動きが積極性に欠ける場合が多いので、ジャンプ攻撃から強引に攻めるほうが得策だ。

VS 剛

順番にかかわらず、基本的にダッシュ攻撃を狙ってくる頻度が高い。この傾向は後半になるほど顕著になるので、常にガードを固めておくのが望ましい。必殺技をガードした場合、立ち大攻撃からの連続技。ダッシュ攻撃・近距離



見たぞ究極技！ ツープラトン大攻撃でトドメだ！

からの大攻撃にはキューティーレインボーを狙おう。



ガードのスキはそれほど大きくないのでガード即反撃が鉄則。

VS 李

積極的な攻撃はオススメできない。必殺技で返してくることが多いし、起き上がりのパターンが他キャラよりも遅いので跳び込みにくいのだ。

スキの大きい蹴鄲脚には、大攻撃からの連続技で。

ダッシュ攻撃に対しては、ダッシュパンチならガードして立ち大キック×2→必殺技、ダッシュキックに対しては立ち大パンチ→必殺技で対応しよう。



近距離大攻撃のガード後は、レインボーカウンターが確実。



基本にのっとって闘おう。序盤なら投げを狙え。

VS キサラ

キューティーレインボーをガードした場合は、こちらも同じ技でカウンターを狙おう。

それ以外の必殺技に対しては、立ち大攻撃からの連続技で反撃。序盤に登場したのなら、投げのみを狙う戦法も有効だ。



ドロップキックに大足払いが入るのはウレシい。

VS シン

ダッシュキックに対するカウンターは何でも入るが、ダッシュパンチのみはレバー入れ立ち大パンチ・キューティーレインボーで反撃しよう（大足払いでも可）。

他のキャラが反撃しにくいドロップキックは、ガードした直後に大足払いを入れられる。また、序盤で動きが鈍いようならジャンプからの連続技狙いが効果的だ。

VS ボビー

ダッシュ攻撃にはキューティーレインボー、必殺技には大攻撃→必殺技と、基本どおりでOK。ただし、ダッシュ攻撃のカウンターでタイミングを誤るとキューティーレインボーが全部当たらずに擦り抜けてしまうということがあるので、懸念する場合は確実に小キックを当てる程度にしておこう。



こいつも、序盤では投げが有効。カウンターと併用しよう。

VS レオンハルト

序盤の離れた間合いでは、ジャンプ攻撃が意外にも有効だったりする。

ダッシュ攻撃に関しては、ガードした距離が近ければ連続技、遠ければ素直にレインボーパターンで出血を狙おう。



ダッシュ攻撃は、ガード直後の間合いに気をつけよう。

VS 条

なぜかジャンプ攻撃が（特に起き上がった直後に）バリバリ当たるので、これだけでも十分勝てる相手。ただし、跳びこむ時は必ず間合いを離そう。あとは基本どおりでOK。立ち大キック・パンチをガードした直後には、レバー入れ立ち大パンチで出血攻撃が狙える。



ジャンプ攻撃に免疫がないのか？面白いように当たる。

臨時出張 チョイ役に立つ連続技"キサラ編"

キサラで面白い連続技が発見されたので、最後のシメに載せておこう。

お互いに、画面端で特定の間合いから狙うことが条件。レバー入れ立ち大キック×4→大足払い（立ち大パンチ）タイミングは激ムズ。ほとんど大道芸的な連続技だ。

超シビアだが、大キックの4発目を立ち大パンチに代えて、そこからキャンセル必殺技というバリエーションも可。



この間合いがベスト。この後レバー入れ大キックを入れまくる！



疾風魔法大作戦

KINGDOM-GRANDPRIX

いよいよ後半面突入！

ボスがどの攻撃をしてくるのかで使うボンバーが決まるこのゲーム。1位を狙いつつもボンバーはケチれ！

担当：C・LAN

では前回に引き続き、攻略を進めていこう。今回は4、5面の計4面分。機種は引き続きニルヴァーナだ。武器は旧のままだよ（この先も）。

STAGE4 ディープリィダンジョン

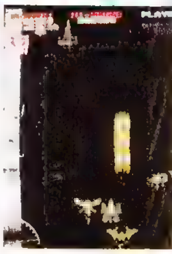
この面は、まんま前作の3面。水中を進むため、自機やライバル機は淀んだような緑色になっている。

この面は上位が取りにくいので、他の面でポイントを稼いでおき、敵をすべて撃ってスコアを上げることに専念したほうがいいかもしれない。

まずは両端に門番が2人。下のほうにくると一応弾を出してくる。

前半は横からの壁と○ホルダーがメイン。ともに下で撃っていれば問題ないと思う。1つ注意するのが壁に押し潰されてしまうこと。撃ち残しの壁があっても下のほうまで迫ってきたら無理に撃ちにいかないこと。

魚の死骸が見えてくると、ヘビの合図。ヘビといっても金属でできた鉄球の鎖のような奴で、触れると死亡する数少ない敵だ。下から出現し、フラフラと動きながら接近してくる。そして一定時間後、猛スピードで突進してくる。出現と同時に下に出るホーミングを当てつつ少しずつ上に誘導すれば、突進の前に破壊できる。よく見るとこのヘビの出現位置は土管のような筒状の地形になっている。よく見ればわかるはず。この土管が左右にあるところでは、どちらから出現するかは決まっていない。こういう場所は何カ所かあるので、なるべく画面端へは行かないようにしよう。



ヘビはこういう土管から出現する。よく覚えておこう。

ヘビを何匹か相手にしていると画面上に「DANGER」の表示。この後大量に水が下から流れてきて、一気に押し流される。この間敵は出現しないので、まあ一種のコーヒーブレイクと思ってほしい。

次に3面左に出現したミイラが群れをなして出現する。このとき画面上方にいると、ミイラの動きが相対的に速くなり、押されがちになるので、上位を狙わないならば下でゆっくり相手をしてあげよう。

この後右側に土管が1つだけ見えてくる。ここからはカバのような大きな顔が出てきて、自機を吸い込もうとしてくる。この後も左、両側から計4体出現（2体目以降は土管から）。安全にいくなら、一番下に張りついて撃とう。

通路が狭くなり、○ホルダーや分裂するスライムがくる。スライムに包まれても死なないので落ち着いて（けどカタイ）。



カバ地帯は一番下に張りついて撃つのが無難。

「DANGER」↓急流の後、タイプの違う○ホルダーがくる。6方向に弾を撃つが、結局対応は前のと一緒。正面ちょいずらしで撃て。ここで1匹だけヘビがきてボスだ。

ボス 原始のスライム

すでにおなじみのボスだが、今回の攻撃は前よりもパワーアップしている。

〈攻撃1・弾バラマキ〉

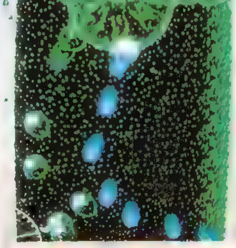
両手から弾の塊を出してくる。切り返しが難しく、追いつめられやすい。そんなときは迷わずボンバーを使う。どの攻撃がくるかはやはりランダムなので、これがこないことを祈ろう。

〈攻撃2・目から青い弾〉

青い弾を、自機を狙って出してくる。この攻撃をしてきたとき、自機が左にいたら右



この攻撃がキツイ。うまく切り返していきたいが…。



小さな動きで広いほうによけること。



見たぞ究極技！ ツーブラトン大攻略でトドメだ！

へ、右にいたら左へ、つまり空間のあるほうへ小さな動きでチョンチョンと誘導してよける。12発よければこの攻撃は止む。

〈攻撃3・機雷〉

目玉から誘爆機雷を4発出してくる。自機にある程度近づくと爆発するが、それを恐れて逃げるのは逆効果。機雷自体はやわらかいので撃ちにいこう。

〈攻撃4・小スライム〉

小さなスライムを画面中に置いていく。取りつかれるとスピードがダウン。やや硬めだが、撃ち切れないほどではないので撃ちまくろう。

なお、ボスが壁にはりつくときがあり、このときの〈攻撃1〉は片手からしかこないので十分よけられる。

ボスを倒した後のザコラッシュでは、前からヘビが3連チャンでくるところがあるので、そこだけ注意（撃ち込めば壊せる）。

STAGE4-R コールド・コリドール

きれいな氷の面でスクロールが速い。ここは上位を狙いやすいので、順位を意識していくのがいい。

まず上に張りつきライバル機を引き離…そうとするときに敵がガサッと出現。

中央から鳥人×2。左から氷の編隊、続いて中央から白い一ツ目。

このうち鳥人は超遅い5ウエイ、一ツ目は全方向に弾をバラまく。まず速攻で天狗を1匹倒し、左側で氷を撃ちつつ一ツ目の弾をよける。パターンを知らないといきなりやられてしまいやすいので注意。ボンバーを使ってもいいが、押されてヤバイ、と思ったらできれば使わないで抜けたい。

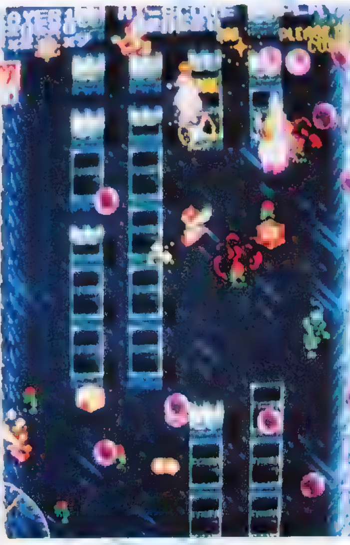

いきなりピンチ。できればボンバーは使わずに。

この次も鳥人と一ツ目×2。すべて正面からくるが、一ツ目がカタイので、鳥人を殺したら円にまかせ、左下で一ツ目の弾のよけに徹する。ここもボンバーを使えば確実だが、後々のことも考えて節約したいところ（ボスでも使わされる可能性があるのだ）。

この場所の一ツ目の弾で、ついてきたライバル機がやられることが多く、この場所で1位を取れるかがわかる。ここで1位ならこの面はもらい。それ以外の場合でも、1位が取れる可能性はあるが（ボスで殺すかボス後で抜く）、2位以下ならば1位を取れる可能性は低い。

さて、ここからは大きな難所もなく進める。「DANGER」の表示とともにまず高速のスラローム。それが終わると氷弾が降ってくる。これには当たってもやられない（画面下でも）ので恐れず撃とう。そして右側から大型のムシと氷人。ムシは氷弾を出すだけなのでいいが、氷人は自機を狙ってつながった弾を出してくる（つまりホーミングレーザー）。正面で撃ち、弾がきたら大きく弧を描くように右下から左上へ動いてよける。氷人は真横を含めて上方向へは弾を撃てないので上方へ逃げてしまえばいい。

この後もこの2種の敵の攻撃が続き、鳥人×3の後、宝箱地帯になる。だが厄介なことに、弾を撃つミイラが多数いるのである。ここは回収をあまり意識せず、画面の上方で撃ちまくる。正面のミイラは弾を撃つ前に倒せるし、画面上へ行くことでスクロールが速くなり弾を下へ流せる。


ここはこの辺で撃ちまくるのが安全。点は惜しいけど。

上から氷が降ってきたらすぐにスピードを落とし次に備える。一ツ目が2匹くるためだ。

そして左から氷ザコ編隊、氷人が出現してワーニング。

ボス ギルマン兄

STAGE2-Rのボスの兄貴。当然弟よりも強い。

〈攻撃1・尻尾から弾〉

両腕を開いて尻尾からポロポロと弾を出してくる。これはよけろとしかいいようがない。なるべく小さな動きを心掛けよう。

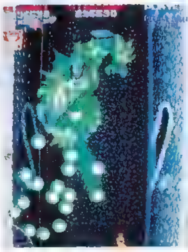
〈攻撃2・両手から弾〉

〈攻撃1〉のように両手を開いて手の平の玉（？）から広角弾を出す。このボスの最初の攻撃がこれならば3ウェイと2ウェイなのでいいが、時間が経つと5ウェイと4ウェイになってしまう。一応大きく動いて切り返すことでよけられるが（両手からの8 or 10発の弾を塊と見なす）、この前の攻撃が〈攻撃3〉だったりすると移動範囲が制限されてよけづらいので、このときはボンバーを使って安全にいこう。なお、ボンバーを使い終わってもこの攻撃がまだ止まないときがあるので、よけるつもりで端によっておくこと。



〈攻撃3・青い弾〉

両手から交互に、青い4つで一組の回転する弾を出す。スピードは遅いので端によって、ひきつけて一気に逆側へ移動しよう。


端へ寄ってできるだけひきつけてから逃げる。

ボスを倒した後は左上に張りついて氷人と鳥人を下方向の円で倒す。細めにブーストをかけつついけば、ここでライバルを抜けることもあるぞ。

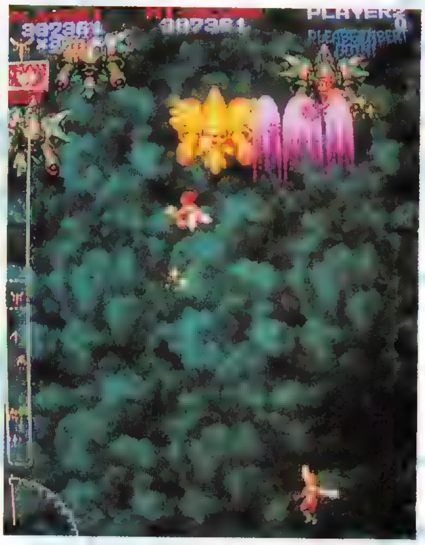
STAGE5-L ストラト・ストーム

この面の特徴は、ブーストに対するザコの反応がいいこと。ブーストをかけたときに画面内に敵がいると、猛スピードでこちらに向かってくるので注意しよう。理想の展開は前半で振り切り、ボス前からボスにかけて続々と抜かれ、ゴール直前で一気に抜きまくるというもの。だが総合的には上位は狙いにくい面だ（どうも運の要素が強いような）。

この面で注意すべき敵は赤い魔導士。ピンクの弾をバリバリ出してきて、触れるとスピードがダウンしてしまう。出現即倒すか、ブーストをかけて画面外に弾を出す前に追いやってしまおう（出現時はまず雲の下に影が現れる）。


この赤魔導士は出現即破壊、もしくはブーストで下へ追いやれ。

それにだけ注意し、中型機の弾をできるだけ小さな動きでよけるようにすればボスまではそれほど難しい面ではない（最強状態ならば）。



ここは動き回って撃ちまくるほうが早い。

後半の黄色い中型機ラッシュはメインショットで破壊していくよりも、適当に動き回りながら撃っているほうが早く倒せる（田が絡むため）。

また、最後の魚は一応弾を出すのでブーストで一気に振り切るか丁寧に壊していこう。

ボス ギガンテス

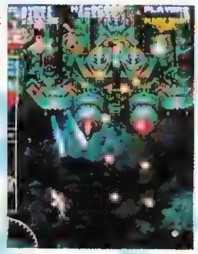
暗雲をぬっていきなり登場。小さなことだが、完全に出る前から攻撃できるので、ワーニング表示があったらすぐに撃ち込みを開始しよう。

〈攻撃1・中央からの弾〉

可愛らしいコボルドたちが一生懸命撃ってくる。3カ所からくる弾はいずれも自機狙い。弾の角度があまりないのでよけ続けるのはとりあえず大丈夫だろう。辛いようなら大きく動き、弾の角度を変えて道を作っていこう。

〈攻撃2・誘導レーザー〉

両端にある丸い部分が回転すると水色のレーザーが2本、自機を狙ってくる。そしてそれが方向転換し、再び自機に向かって突っ込んでくる。



弾がうっとうしい。レーザーだけなら問題ないのにねえ。

このボスの辛いところは、この2つの攻撃が同時にくること、そしてレーザー砲台とコボルド砲台（ここを壊せばクリア）の前方に外れ個所があり、弾を止めてしまうこと。どうしてもダメならボンバーを使ってしまおう。また、ボスが異様に下までくることがある。このときもボンバーしかないだろう。

STAGE5-R フォレスト・オブ・デッド

グロテスクな雰囲気の漂う面で、敵もえたいの知れない奴ばかり。

まずコウモリの群れ、そして機関銃を持った死神が現れる。死神は正面右よりで撃つ（弾を真下に撃たせる）。数が多いので（全7匹）素早く破壊しよう。



死神は正面ちょい右で撃つ。急いで倒せ。

この後4匹1組の黄色い魔導士が出現し、2ウェイを撃ってくる。性質は2面左の緑魔導士と同じなので、動かずに撃てばよい。中央、続いて右上に2群出現する。

次に青白い幽霊。こいつは手に持ったカンテラからフワ〜という感じの青い誘導弾を出してくる。田が絡んだら正面から離れれば早く倒せる。

ここから目玉のラッシュ。よく見ると中央の目玉の周りをたくさんの目玉が取り囲んでいる。実は中央の目玉を壊せばその一群は倒れる。と同時に大量の撃ち返し弾が一斉に飛んでくるので大きく動いてよけよう。撃ち切れないということはないと思うが、下までくると周りの目玉の間隔が広がって非常にうざったい。ショットを撃ちやめてブーストをかけたりするとハマる。

目玉地帯を抜けると、2面左の青魔導士と同性質の黄魔導士とカンテラ幽霊がきて、地上にたくさんの墓が見えてくる。中ボスの合図だ。

中ボスは棺桶戦艦。砲台からの弾のほか、中央からぐるぐる弾（全方向弾）を出してくるが、撃ち込んでいればぐるぐる弾の前にこの形態は終わる。

第二形態は巨大なゾンビ。3面左のボスのようにも見える。口から弾の塊を出しつつ、



目玉は撃ち返す。だんだん加速する弾なので早めに動こう。

撃ち込むと撃ち返しとして虫を出してくる。この状態でボスまで連れていくことも可能。

こいつを速攻で倒した場合、ボスまでで注意する敵は1つ。例の黄魔導士が最下段に逆八の字に出現する。上のほうで田で倒そう（動かずに）。

ボス 悪魔アポカリプス

まずボンバーが出るので急いで回収して下で待つ。突如出現するボスはやたら気持ち悪いヤツ。

〈攻撃1・弾バラマキ〉

弱点でもある中央の人間がバラまく。ギルマン兄に感覚的に似ているが、距離がある分よけやすい。

〈攻撃2・デカイ弾〉

同じく中央の人間が横に長い弾を1発出す。微妙に誘導しているのでひきつけてから動こう。

〈攻撃3・舌〉

正面の赤ん坊の口がベローンと舌を伸ばす。ボスが上のほうにいるときはよける必要はないが、下にこられたときは左右下隅に退避。大抵何らかの攻撃と混合でくる。



このままボスまで連れていくこともできる。

〈攻撃4・ドクロ弾〉

両側の顔から水色のドクロ弾を出し、それが2ウェイになる。2つのドクロのちょうど中央で動かなければよい。



2つのドクロの真ん中でじっとガマンだ。

このボスの攻撃の1つ1つは大したことはないのだが、複合が多いこと、そして攻撃の変わり目がキツイときがあることが難。臨機応変にボスの各攻撃に対応すべし。

というワケで、残すところあと1面（全6面なのだ）。最終面は3つから選ぶことができる。1つだけアドバイスをすると、

真ん中は行くな!

以上。ではまた。

いろんな隠し技公開!!

KAISER KNUCKLE

カイザーナックル

おまたせしました!! ボタン同時押し謎の「超」「激」、そして隠し必殺技までもドドーンと紹介するぞ!

担当：MAN次郎

マルコには隠し技がなかった…

隠し技の手引き

コマンドはどれをとっても簡単であり、かなり出しやすい。とにかく一見の価値あり!!

では、さっそく技の名前と、その利用度について紹介していこう。

梨花
真空投げ
→↘↓↙←↖＋Ⓟ

●「真空投げ」

間合いに入った敵すべてを竜巻に巻き込み、グルグルと十分にまわしたところで外にはき出すといった技。彼女の技の中では、これが一番ハデな物となるだろう。横の攻撃判定はかなり狭いが、上方に突き出ている攻撃判定はハンパじゃない。対空兵器としても、十分に使っていけそうだ。


あたいをなめるなよ!!


ドサ、グエ～ツ!

和也
幻狼弾
↓↙←→＋Ⓟ
獅天金剛破
ジャンプ中に↓↙←→＋Ⓟ

●「幻狼弾」

前に一定距離をダッシュしていき、いきなり天をめがけてアッパーをくり出す技。うまく入れば2発当たる上に、相手の飛び道具を抜けることが可能（地をはう物以外）。結構使える技になりそうだ。

●「獅天金剛破」

要するに、空中で幻狼弾のアッパーのみが出る技。主な利用法としては、もちろん空中戦に使える。フェイント技をまぜつつ獅天金剛破を出して、まずは空中戦を手中におさめておこう。


空中戦はおてのもの。

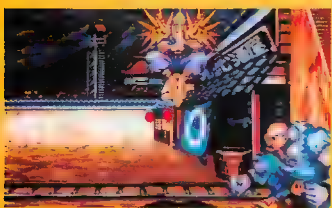


これなら抜けられる。

月光
烈空地獄独楽
ジャンプ中に↓↙←＋Ⓚ
いずな落とし
ジャンプ中間合いで←↙↓↘→＋中Ⓟ＋大Ⓟ
黒死雷光斬
ジャンプ中間合いで↙↓↘＋小Ⓟ＋中Ⓟ

●「烈空地獄独楽」

ただ空中で地獄独楽を出すだけの物だが、威力がかなり強い。その上攻撃判定も広範

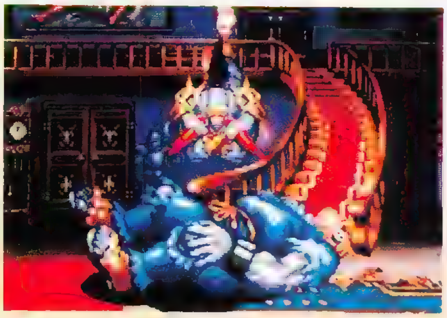

クルクルッと。

囲なので、対戦でもかなり使える技だ。

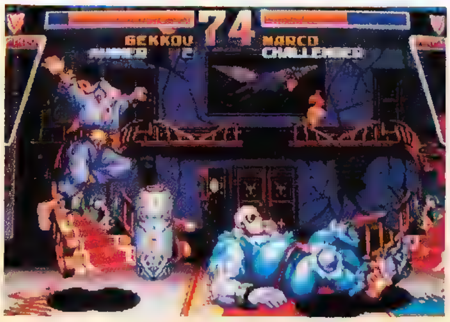
●「いずな落とし」

●「黒死雷光斬」

どちらも空中投げの技。投げ間合いも相当広い。クラッシュゲージが溜まっているときに決まれば、相手の体力を半分近く奪えるのだ。うまく使えば、カッコよく空中投げで逆転、なんてのも可能。しかし、コマンドが難しいために、使いこなすにはかなり時間がかかりそうだ。



コマンドが難しい上にボタン同時押し…。つらいな。



一発でこんなにへるのだ!!（クラッシュ付き）

武龍

ヌンチャクの舞
→↘↓↙←+Ⓟ

●「ヌンチャクの舞」

突然武器を取り出して振り回すといった技。

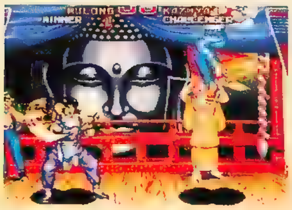
小、中、大、超、激、によってヌンチャクを振り回すスピードが違う。振り回す速度は、小がゆっくり長く回し、中、大となるにつれヌンチャクを振り回す回数が減っていく感じ。

使い道としては、かろうじて対空兵器で使えるかな？といった程度。屈辱技になるのではないかと思われる技だ。

見た目がカッコイイので、体力が相手よりも勝っているときなどに使用しよう。



スッとヌンチャクを取り出して振り回すだけ…。



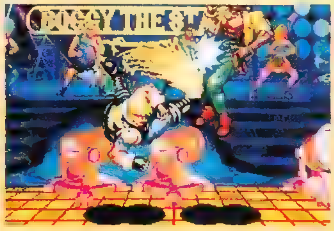
当たんねーかな～。

バーツ

ローリングスマッシュ
←タメ→+Ⓚ

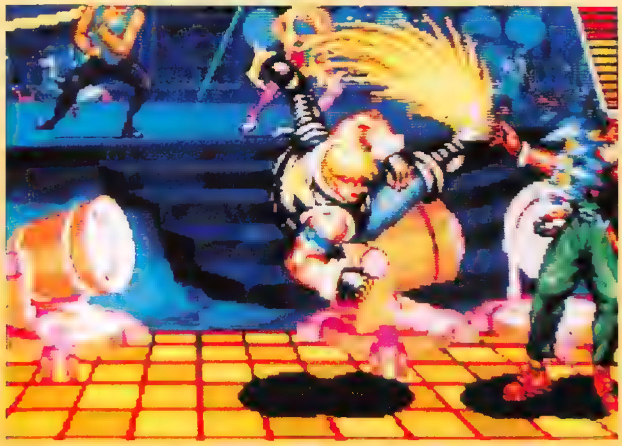
●「ローリングスマッシュ」

コマンドがタメ技のため、かなり使い勝手がよく、しかも威力がデカいのでぜひとも覚えておきたい技の一つ。



遠距離の対空としても使える。

サンダーナックルと交互に使えればベスト。ゴリ押しや、相手の体力を削るにはもってこいの技だ。できれば小技キャンセルローリングスマッシュといった感じでも使っていきたいところ。しかも、オーラキャノンが当たった後に小オーラキャノン、ローリングスマッシュを出すことによって2段攻撃とすることも可能だ。それぞれのボタンによる移動距離を覚えて使えればなおのことよい。



つなげ、つなげていけ!!

J・マッコイ

ソニックボマー
←タメ→←+Ⓟ
スパークブロー
Ⓟボタン連打

●「ソニックボマー」

やはりこの技も、ボクサーならではの突進パンチ系である。相手との間合いを詰めるときや、威力があるため相打ちOKでも使っていける。いかんせん技の出がおそいので、連続技としては使えそうにない。

●「スパークブロー」

ボタン連打しているうちは、ひたすら何発もパンチを打ち続けるが、連打をやめると、先ほど紹介したソニックボマーが追加してくれる。足元が弱いので、その点を十分に気をつけて使っていこう。



メガトンパンチャー!!



足元が弱いんだなこれが…。

ボギー

ブラストハリケーン
↓↑+Ⓚ

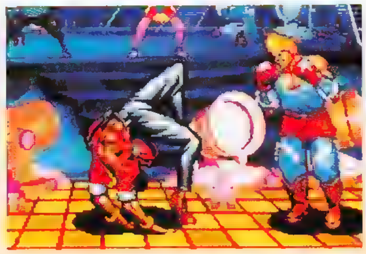
●「スラストハリケーン」

ただ逆立ちするだけの変な技だが、実は対空兵器として使いこなすことが可能。しかし、対空として使うのならば、ほかの立ち大キックのほうがはるかに対空として使いやすいので覚えておこう。攻撃判定が小さい技スラストハリケーン。タメ技でないことがせめてもの救いだが、面

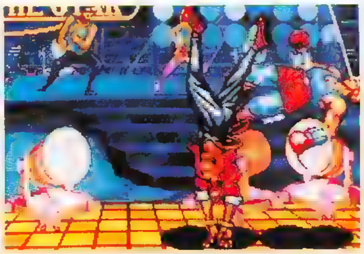


見たぞ究極技!
ツープラトン大攻略でトドメだ!

白いからといって乱発しないようにしよう。もちろんスキもかなり大きい。



ぐぐっともち上げて、



対空として使用!!

ライザ

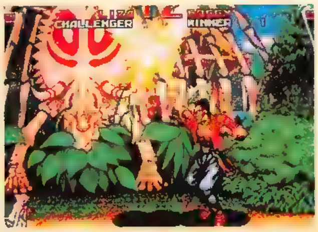
ブリエゴ
⬇タメ⬆+Ⓚ
サンバ
Ⓚボタン連打

●「ブリエゴ」

大きく鳥のようにはばたいて相手を攻撃する。判定も広く、まずまず使える技だ。しかし、ガードされるといとも簡単に返されてしまうので注意しておこう。



第2の鳥となる。



そして獲物をとらえる。

●「サンバ」

出かかりに無敵時間があるため、連打力のある人ならば対空として使うこともできる。しかも、足の攻撃判定がかなりデカいため、足払いでも返されにくいのがかなりうれしい点でもある。



連打が勝負!!

どうやって使っていくかはそれぞれのプレイヤー次第だ。

ちなみに、マルコには隠し必殺技がなかった。マルコ使い、そしてマルコファンの人申し訳ないです。

同時押しもプラスされた
超、激とフェイント技

インストカードに載っていない技がやっぱりあった。ちらっと見てくれい!!

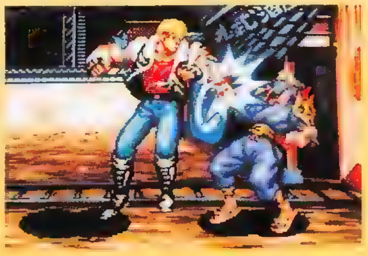
パンチ、キックボタンは、それぞれ小・中・大に分かれている。その中で、一番強い攻撃力を持つのは、やはり大だと思われがちだ(普通はね…)。だが、このゲームにしてみれば、それは大間違い。それぞれのボタンを、2つ同時押しすることによって、大以上の攻撃力を持つ超、激、といった攻撃が出せるのだ。

たとえば、小・中パンチを同時押しすると超パンチが出て(キックも同じ)、中・大パンチを同時押しすれば激パンチが出るなどといった仕組みなのだ。

もちろんリーチも長く、威力のほうも大よりはあるので、戦力の中にはぜひとも加えたいところだ。

基本技との使い分けや、大きなちがいはとくになく、考え方としてはボタンがパンチとキックを、全部あわせて10ボタンある、ぐらいに頭に置いておけばOKだろう。

キャンセルがこれといってかかりやすいということはない。激を使うとめくりやすいなんてことはない。が、必殺技を使うときに超や激の同時押しで技を出すと、見ためや、威力がかなりちがうので、ぜひとも覚えておこう。



小、中同時押しで超、中・大同時押しだと激の基本技が出る。



スライディングになるやつもいる。



最後にこれでしめる。

町でCPUを楽しんでいるとき、相手が天上をけり一気におそいかかってくる、なんてことはないか?

これは、やはりインストカードに載っていない技であり、別名**フェイント技**と呼ばれている物だ。出し方もそれほど難しくなく、全キャラ同じだ。ジャンプして自分が頂点に達したら、**レバー↓+Ⓚボタン3つ同時押し**するだけでいい。

ジャンプしてから頂点にきて、フェイントが出せる間合いもそれほどシビアではない。「おっ!!ジャンプしちまったから一応出しておくか」といった感じで、いつでも出せる感が強い技の中に入るだろう。



頂点でコマンド入力!!

このフェイント技、もちろん多用はダメである。動きが単調で、2回、3回もやればすぐに見きられてしまうからだ。使うのならば、相手とお互い空中にいるときに出すこと。攻撃判定が広く、空中であればまず負けることはないだろう(でも、たまに負けるけど…)。したがって、この技を使うときには十分に注意して出そう。ガードされるとOUTだからね。



攻撃力もまあまあだ。

今回は、キャラごとのインストカードに載っていない技を取り上げてみた。みんなの使ってない技を出しまくってやれ!!

雷電DX

上級レベル3～4マップ付き攻略

雷電IIよりも大幅に難度の落ちた3面をノーミスで越えよう。

担当：FRS-N.O

上級 LEVEL-3

2面ボスまではバルカン(赤)＋ミサイルで進んできたが、この3面最初でサブウェポンをホーミングにチェンジする。この面からはヘリなどがつけ上がるので、バルカンだけではカバーしきれないところをホーミングに頼る。ホーミングはヘリに対して絶大な効力を発揮するぞ。

マップ地点Ⓐは、左右から戦車がわらわらと押し寄せる。2P側できてるので、1P側ではキッチリとパターン化しなければならないところでも自機を大きく左右に振っていけばいい。戦車ラッシュの最後は右ということだけ覚えておこう。

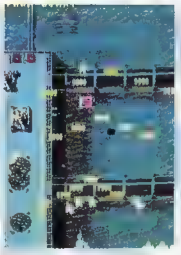
マップ地点Ⓑは海上で、小型艇がどんどん画面上方から現れるが、中型攻撃機が見えたら、小型艇が画面下より一隻のみ現れる。これを最優先して速攻で腹撃ちする。この一隻を破壊したら中型機の左(画面上部)に小型艇が3隻連なって出てくる。これらを攻撃しに行くついでに、中型攻撃機にバルカンの右半分を使って撃ちこむ。こうしている間に、今度は右から小型艇が現れるので、彼らに撃たれ始める前に中型攻撃機を倒してしまおう。

マップ地点Ⓒでは、雷電IIの3面に1台だけいた謎のダッシュザコ茶戦車がここで再登場。しかも今度は車庫が3つあり、そこから1台ずつ計3台出現する。

マップ地点Ⓓのアイテムキャリヤーでショットを青レーザーにする。これで装備はレーザー＋ホーミングとなっている。この先は、水上基地が4基いる。これには砲台が4台付いているが、中央の弱点を壊せば全台沈黙する。青レーザーで弱点のみ潰していこう。

水上基地の3～4基目と同時に中型戦闘艇が出現する。これは、写真⑥～⑨を参照。


〈写真①〉ここでホーミングにチェンジ。

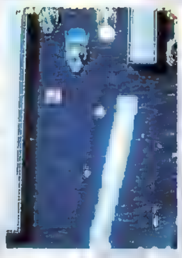

〈写真②〉大きく左右に振って戦車を倒す。

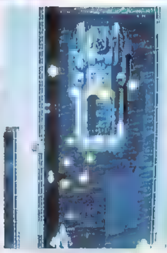

〈写真③〉最後に一台だけ出現するザコ戦車。

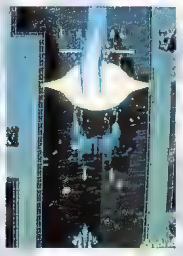

〈写真④〉上からこの大型機が現れたら画面下からの小型艇を腹撃ちする。


〈写真⑥〉大型機のちょっと後、もう一度下から小型艇。


〈写真⑥〉出た!!雷電名物突攻戦車。


〈写真⑦〉ここで青レーザーに変更。


〈写真⑧〉この角度で避け…


〈写真⑨〉隙間から一気に撃ちこむ。

LEVEL-3 BOSS ダル・ヤー コードネーム IIバトルアックス

基本的には雷電IIと途中まではまったく同じ方法で、ボス本体の砲台だけを潰してから中央のコアに撃ちこんでカバーを割る。

その後の攻撃は雷電IIとは違い、主砲から三連弾を半ら線状に撃ってくるようになった。

具体的な攻略法は、カバーを割る前に左右から来るヘリを倒した瞬間に割れるようなタイミングで撃ちこみ、カバーを割る。

主砲がせり上がって来たら、主砲に重なり連射。一次攻撃が止んだら下がってバラバラ弾をちょっと避けるくらいで倒せる。

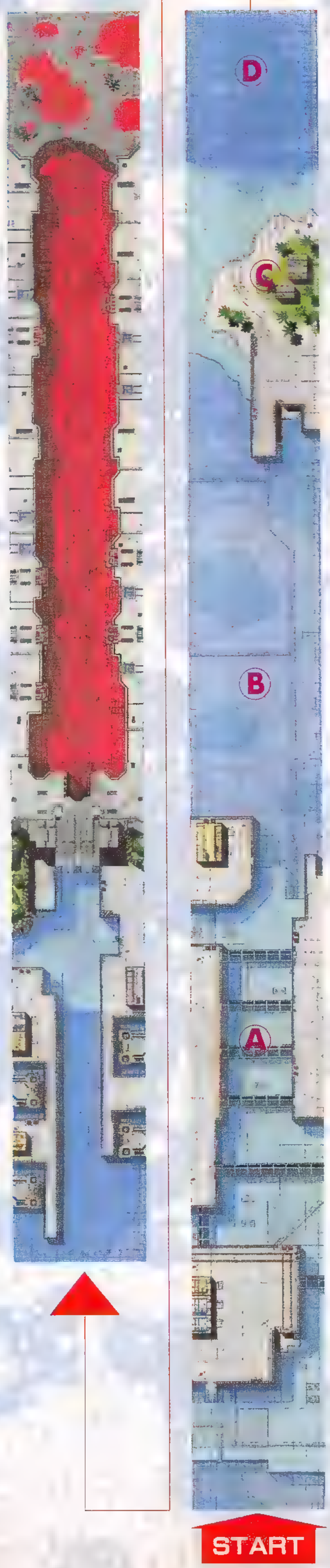

〈写真⑩〉雷電II3面同様、外周の砲台から破壊。


〈写真⑪〉ヘリのタイミングを見計らって重なりに行く。


〈写真⑫〉三連弾を撃たれる前に下がって撃つ。

見たぞ究極技！
ツーブラトン大攻略でトドメだ！

上級LEVEL·3



上級LEVEL·4

ノーミスだと、最初のアイテムキャリヤーが出すのはボムなので、しばらくは青レーザー＋ホーミングで戦うことになる。

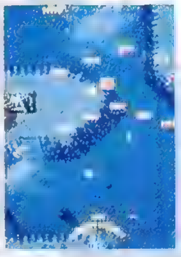
マップ地点Ⓔは、遺跡砲台が連続でくる。写真⑬の位置

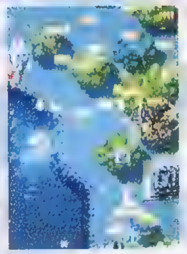

〈写真⑬〉出現即破壊!!

関係で弾を一度撃たせて倒そう。慣れてきたら、撃たせる前に破壊してしまうことも可能。ただし、中型攻撃機には注意。

マップ地点Ⓕでは、妙なフォーメーションの弾を撃つ中型戦車は、無理に弾の間に入ろうとはせず、弾全体を大きく避けるようにしよう。

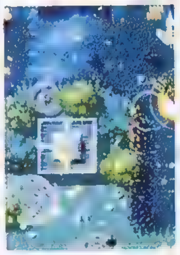
さて、このステージ最大の難所であるマップ地点Ⓖ。ここは離れ小島と、その右の対


〈写真⑭〉離れ小島の一台を倒したら…


〈写真⑮〉下から出る戦車は腹撃ちして倒す。

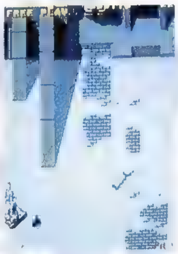
岸画面右からはさみうちしてくる。ここは、最優先で小島のザコ戦車を倒し、その足で最下段に自機を位置させて腹撃ちして倒していこう（写真⑭・⑮）。

マップ地点Ⓗのアイテムハウスは、このへんにくると高速攻撃機が大挙してくる。このハウスの中には、アイテムがいくつか漂っていて、ときには1UPアイテムが入っていることもある（恐らく、ノーミスでここにくることが条


〈写真⑯〉積極的に撃ち込まないと押されるよ。

件と思われる）。ここは画面下にいるだけでは撃ち切れない。ちゃんと撃ちこみに行こう。

ボス前のマップ地点Ⓘは、左右から忘れたころに画面外から現れるので注意。壊す順番、位置は写真を参照。


〈写真⑰〉土偶砲台手前。まず左下のこの位置。


〈写真⑱〉つぎに右下。土偶の弾に注意。

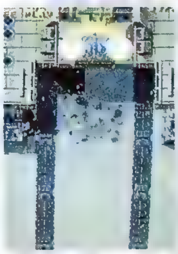
LEVEL·4 BOSS バルグ コードネーム Ⅱサターフォートレス

実は、雷電Ⅱのころよりもパターンが進化した。Ⅱでは青レーザー＋ホーミングで攻


〈写真⑲〉Ⅱとは違ってバルカンで行く。

撃していたが、赤バルカンで行く。こうすると、アブルが撃つ壊せる弾を気にしなくていいし、せり上がってくる砲台も出現即破壊できる。

さて、こうしてアブルに撃ちこんで破壊したら、ボスへ話を進めよう。コア横の4つの砲台は2基ずつ開閉するが、


〈写真⑳〉4つの砲台は無視して重なる。


〈写真㉑〉あとは連射していればこの通り。

お構いなく、いきなりコアに重なりに行く。あとは連射するだけ、以上。実はこんなパターンでOKなんですね。



こ〜んなことも起きる!!
でもテクニックも必要?

DAYTONA USA™

驚異&ウラ技攻略 Vol.2

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　ずるずる

まだまだあるぞ裏技！

前回は全体を通して試すことのできるものを載せてみたけど、どうだったでしょうか。そう難しいものではなかったのですぐ試すことができたと思う。

今回紹介するものは、よりレベルの高いものを載せてみよう。

何がどうレベルが高いのかというと、プレイしている中で、実行しないと見ることができない、そう、完走なんてまったく無視した行動をとらないといけないからだ。

いつもと違う走りに君はついてこられるかな。

まずはコース別に

1周を17秒弱で走り切ってしまう短いコースの初級から、2分近くもかかる上級とで景色の数が大きく異なるが、ウラ技関係に入れ込む気合度は非常に高いといっていい。

それらを余すことなく載せていこうと思う。

驚異&ウラ技 応用編 その1 初級『スロットマシン』

もう言わずと知れた初級のスロットマシン。一応復習として今一度確認してみよう。

コース上にあるスロットマシンは、スタートボタンで左から順に止められる。止めるだけなら面白くない。意図的に数字を揃えると…なんとタイムが増えるのだ。

増えるのは「777」と「BAR×3」である。

「7」では7秒、「BAR」で5秒増える。なおこれは1ゲーム中に1回だけ有効（シングルモードタイプのみで可能）。



止めるにはスロットマシンのところで止まらないとダメ。

驚異&ウラ技 応用編 その2 中級『看板』

ポリゴンものの面白さとして、設定されているところであればどこへでも行けてしまう、ということが1つある。もうおわかりかな。そう枝道の奥へ入っていくのだ。

その1つの道として、最終コーナーからピットロードへ行く途中に小高い脇道がある。ここをズンズンと突き進んで行くと…トンネル！そして行き止まり！その行き止まりの壁を見ると、レースを放棄したと見なされ、英字でそのメッセージが書かれている。ご苦労さま！



文字が英語なので意味わかんな〜いなんてことがないように！

驚異&ウラ技 応用編 その3 上級『ウマ』

コース中盤にある緑いっぱいに広がる牧場にウマがいる。このウマたち、いっつも走っていることにまず気づくかな。このウマなんだけど、追うと逃げるらしい。



ド〜ッと牧場を走り、ウマを追う！おっ逃げる逃げる！

驚異&ウラ技 応用編 その4 上級『ジェフリー』

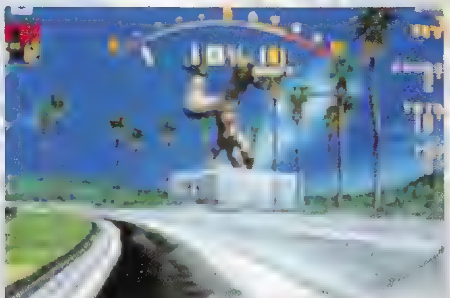
セガアーケードゲームのスーパーアイドルと言えば、そう、ジェフリーだ（どこが－）。

彼がコース中盤に像として飾られていることはもうご存じだと思う。

そのジェフリーの像に何か異変を感じたことがありませんか。まあ、まともな走り方では見ることはできないので、逆走したことのある人なら。

そう、ぐる〜りと逆走してジェフリーのところまで来てみると、あ〜ら不思議ージェフリーが逆立ちしているのでありますな、なんという格好でジェフリーは、しょうがねえなあ。

「逆走しないとダメなのか。つらいよ〜」という方に、と





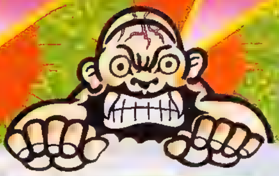
おっおっ！ジェフリーが回り始めたぞ〜っ！



まだまだ回る。ゆっくりボタンを連打すればコマ送りも可能。



どんどん回って１周するとこれで終了。さて、走り始めますか。



見たぞ究極技！
ツープラトン大攻略でトドメだ！

てもいいお知らせがあります。なんと順走でも変なことが起こせるのです。

それは、スタートしてからひたすらスタートボタンを連打していく…するとどうでしょう！ジェフリーがクルクルと回転！

驚異＆ウラ技 応用編 その5 上級『巨大カモメ』

ゲームがスタートしたときからひたすらスタートボタンを連打しながら牧場のところまで走っていくと（うお〜っらいぜこれって！）そこに出てくるカモメ（並走する）が、な、なんとでっかくなる！（最大4倍まで）



ぐわ〜っ！なんて大きさなんだこれは！車よりもでかいのでは。

そのカモメ、300km／hの車についてくるからなお不思議！

驚異＆ウラ技 応用編 その6 上級『カモメの大群』

最級コーナーのカモメのいるシーンで立ち止まっているとカモメがどんどん増え、空はカモメでいっぱい状態に。

これをやる場合、1ゲームをすてないと…。



じっと待つ。さらに待つ。上空は…カモメでいっぱいに！

こんな設定もある！『周回数が増えるモード』

バーチャシリーズ第1弾として登場した『V.R.』にあったグランプリモードが、このデイトナUSAにもあるということが発覚した。

V.R.では、初、中、上級どれも20周設定というものであったが、デイトナUSAでは初級は20周、中級は10周、上級は5周となっている。

さらにはエンデューランスモードというのがあって、これだと初級は80周！中級は40周！上級は20周!!となる。

普通の設定でも熱すぎるというのに。熱い、熱すぎるぜ（単にやり過ぎて汗かいてるだけ？）（通信タイプのみ）



ふわ〜20周は長〜い！とりあえず18回ショートカット成功！

『ゴール後逆走ができる』なんて本当？

それって逆走していれば…そうではなくて、順走で走ってきてゴールして逆走させる。

えっ、そんなことできるの？できるんです！今のところ初級だけなんですけどね。

さて、やり方なんですが、ゴールする直前からコース脇へ入り、車1台分ぐらい外を走りつつゴールすると…。グワワワワ！と車が急カーブをしながらなんと逆走状態へ！

そのまま加速していき、パイロンをふっとばしながら最終コーナーのバンクのところまで走っていき、止まる。

車の向きはこっち向き！動きが止まってしばらくすると後ろからパイロンがコロンコロンと転がってくるのだ！



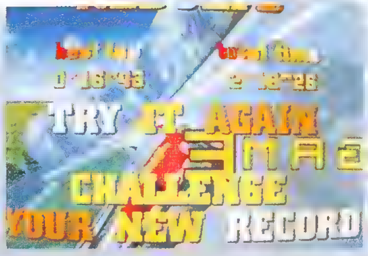
ゴール手前でコース外へラインを変更し直進していくと…、



おや、おややや？急に車が向きを変え始め、逆走状態に！



ついに逆走！パイロンをとばし（自分は見えない）ながら…、



この斜めで止まる。運がいいと後ろからパイロンがとんでくる。

ちなみに中級でのゴールで何かないかと調べたところ、ピットロードに入って、縁石に乗りながらゴールすると、逆走という文字が一瞬でる、だけ？これも不思議。



逆走でないのになぜか逆走という文字が一不思議、不思議。

試すにはそれなりの腕が必要なものも多かったのでちょっと大変かもしれないけど、これも一つの試練。がんばってみよう。

次号からまたデイトナUSA、攻略再開します。お楽しみに！

こ、これがモビルスーツ戦!?

GUNDAM EX REVUE

なんと、ジオング&ドルメルは発売1カ月後にマイキャラとして登場することが判明。だが、あわてるな！まずはCPU攻略だ!!

ゲーメストの暗い三連星：アディオスToshi　DS1　ジョッキー☆笹岡

スキを見てプラスを決めろ！ CPU攻略 アッガイ

のぼりでも下りでも当たるバーチカルクラッシュがもうお気に入り。

担当：ジョッキー☆笹岡

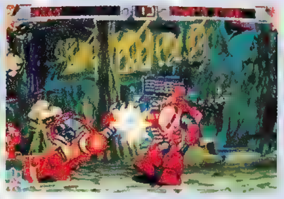
アッガイの基本① 必殺技

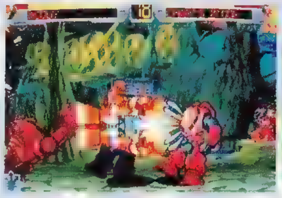
アッガイの場合も、ほかのキャラクター同様に、敵の必殺技を待ってそのスキに技を入れるパターンが有効だ。

アッガイで一番リーチがあり、出るのが速い技はしゃがみの大攻撃なのだが、この攻撃は相手を転ばすことができない。

そのかわり、このしゃがみ大攻撃にキャンセルをかけてクローダウンを出せば、どんなに相手との距離が離れていようとも2ヒットプラスになってくれるのである。


こういった相手のスキに…、


しゃがみ大パンチを入れ…、

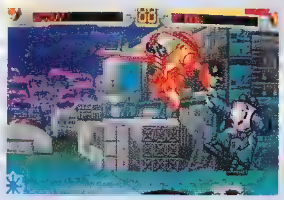

そのままクローダウンを入れる。お手軽な連続技だ。

これを敵コンピュータの技のスキに入れてやれば、相手の体力を大幅に減らせるので、待つときは常にレバーを後ろ方向に入れて待つようにしよう。

アッガイの基本② 小パンチで跳び込む

このパターンが使えるキャラは数少ないが、使えるキャラには非常に有効な攻撃法だ。

ジャンプの小パンチは出っぱなし技なので、跳んだらすぐに出してよい。跳び込む間合いは、小パンチの先が相手に当たるくらい。


どんどん跳び込んで封じこめろ！

小パンチが当たったら、着地してしゃがみ小パンチ→小バーチカルクラッシュとつなごう。これで4ヒット。画面のはじに追い込んでやれば、大バーチカルクラッシュが入って6ヒットプラスだ。


当たったらすかさず連続技。6ヒットプラスだ。

そしてうまいことハロった相手には、しゃがみ小パンチ(端なら大パンチ)キャンセルバーチカルクラッシュを入れよう。

アッガイの基本③ 投げハメ

アッガイも他のキャラ同様、投げハメが使える。小パンチで跳び込んでから少し歩いて投げだ。

しかし、威力が小さいので時間がかかる。なので負けそうになったときの最終手段にしよう。

VSガンダム

基本①。ガンダムハンマーかビームライフルをガードしたあとのスキに技を入れるようにしよう。

VSザク

基本①。ズームスパイクかダブルスピンキックに技を入れる。

VSシャアザク

ショルダータックルのスキに技を入れよう。基本①。また、スパイクアタックをガードしたあとすぐにクローダウンを出せば当たる。

VSグフ

基本どおりにはいかない敵。奴が跳んで来たら、バーチカルを早めに出せば当たる。

サンドワープは、近くに出現したときに引きつけてバーチカルを出せば4ヒットになる。

あとは、居合斬りにクローダウンを確実に当てていけば勝てる。

VSドム

基本①。デスヒートかジェットストリームアタックに技を入れよう。

VSズゴック

基本②。ヘッドミサイルを跳び越えるような感じがGOOD。転ばせたら投げハメに行ってもよい。

VSシャアズゴ

基本①。ダッシュクロー、パワークローのスキに入れる。

VSゲルググ

基本①。グランカッターのスキに入れるが、近くに来たときはしゃがみ大から、遠めのときはガードから直接クローダウンに行く。スキが小さいので注意。

タイミングをよく見れば長刀回しを出してるときにも技が入るぞ。

転ばしたら投げハメに行ってもいい。

VSシャアゲル

基本①。ゼロクラッシュのスキに入れる。

VSガンキャノン

初めのほうなら基本②が使えるが、後のほうに出てきた場合は、跳んでくるのを待って、中キックにはバーチカルを入れ、大キックはガードして投げを狙う。あとは投げハメで押せばOK。

VSギャン

基本が通じない。

ハイドボンプを近くでガードしたらすぐにクローダウンを入れよう。

普通のジャンプ（三角跳びはダメ）にバーチカルも入るので狙っていこう。

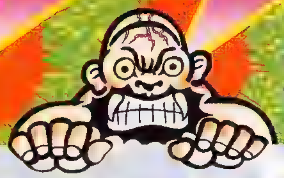
VSアッガイ

基本②。パワークローで逃げられたら、すぐに追いかけるように跳べば大丈夫。はじに行ったらしゃがみ小から連続技でとどめをさせ。

VSジオング・ドルメル

ジオングは跳び込みをガードして、ビームのスキにしゃがみ大から連続技を入れよう。跳び越されたらしゃがみ中で転ばせて、跳び込み中（レバーニュートラル）しゃがみ中の2段を入れよう。ちょっと遅めに跳ぶのがコツ。

ドルメルは基本①でOK。スキのある攻撃は、このあとのドルメル攻略を見てもらおう。



見たぞ究極技！ツープラトン大攻略でトドメだ！

こいつを倒してニュータイプになれ！ 対CPU戦 VSジオング

前作から引き続いて、今回もこいつは強い!! はっきし言ってラスボスよりも手強いと見た!!

担当：アディオスToshi

EXでも、ジオングはボス的存在で登場する。最終ボスがドルメルといえど、あの強力さは健在だ。なめてかかると痛い目を見るぞ。またアルゴリズム的に、ドルメルより手ごずるのではないかと思う。

スローガンは"ガマン"

CPUを相手にする際、このゲームでは待ちを主体として闘うべきである。と、そんなことはもうご存じだと思うが、ジオングを倒すにはそれを徹底する必要があるのだ。

なにせ必殺技は対空以外はすべて充実しており、すべて性能がいい。加えてCPUのあの超反応だ。

したがってアドリブで勝てるほど、ナマやさしい相手ではないのだ。まずジオングのアルゴリズムに対応して、スキある攻撃を限定することが先決だ。

2つの行動を見極める

CPUジオングの取る行動の大部分は、飛び道具の連発。またはダッシュアタック。こちらが跳び込んだら、超反応のマウスビームといったところか。これらのモードのときは決して跳び込まず、安定してガードか垂直ジャンプで避けていよう。そして次の2つの行動を待ち、反撃するのだ。

①ダッシュからの昇り大パンチ

これはしゃがんでいたらくらうので、下段攻撃のないジオング（ジャンプビーム以外）には常に上ガードしておこう。

この昇り大パンチ終了後には、確実に反撃。必ず転ばしてほしい。転ばない通常技しか持たないキャラは、必殺技を当てよう。投げは狙わないこと。

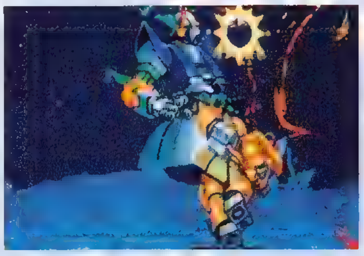


この昇り大パンチをガードして転ばせる。ダッシュからよくくる。

②ジャンプ攻撃

これが一番きてほしい。しかし①に比べると、なかなかこないのだ。

対処法はもちろん、対空技で撃墜。必殺技で対空技を持っていないキャラは、これをあきらめ①を忠実に実行しよう。



きた！でも落としそこなうと、6H−T確定だよ。

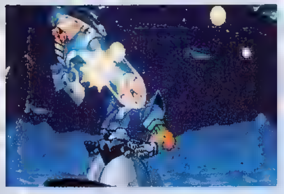
一度転ばせたその瞬間（とき）から…

反撃できるポイントは、ここまで押さえたと思う。だがそれは、次の攻撃へのステップ。これだけで勝てるはずがなく、一気にラッシュをかける必要がある。転ばし方によって（①・②）、次の攻撃方法が挙げられる。

①で転ばした場合

おそらく距離が開くか、画面端にジオングが行くはず。次にそのキャラが持っている最も攻撃判定の強い技で跳び込み、転ばす技を出し2段を決めるのだ。そしてまた跳び込みから繰り返すだけでいい。

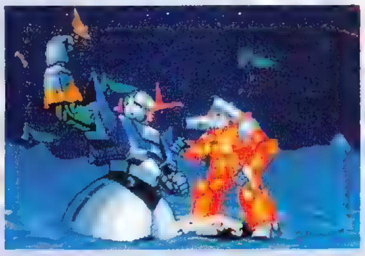
遅めに跳び込めば対空兵器を潰すことができるので、そのタイミングを覚えよう。



遅めのタイミングで跳び込めば、確実にくらってくれるぞ。

②で転ばした場合

これが一番うれしい。距離が離れてないはずだから、何も技を出さずにジャンプして、裏に回り込もう。するとジオングは逆方向に対空技を出して、余裕で投げられるはずだ。以下繰り返し。



バカめ—引っかかったな—てな感じかな？

一部キャラは別行動？

ここまで書いた基本パターンは、一応全キャラに通用する。がしかしキャラによっては基本パターンを繰り返すより、有効な戦法がある。

グフ

このキャラだけはジャンプが遅い分、基本パターンが実行しにくい。その分リーチのある通常技で勝負しよう。

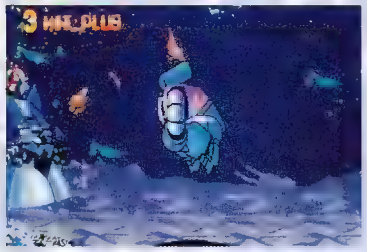
しゃがみ大攻撃をフルに使い、多少遠くで飛び道具をガードさせられても反撃できるぞ。遠間からは2連発する習性があるので、1～2発目まで中スラでくぐり、3発目を撃つところにしゃがみ大攻撃を当てよう。基本パターンを実行する場合は、引きつけての大スラを使用するといい。



1回、2回とくぐり、3回目に手を出す。

ズゴック、ギャン

この2キャラはジャンプ攻撃が強いので、ビームを連発しだしたら跳び込んで連続技を決める。



量産型ズゴックなら安定して3H−T。すぐにピヨるぞ—

ズゴックはジャンプ大→ダッシュクロー（ヘッドアタック）。ギャンはジャンプ大→大攻撃→ペンシルミサイル（クラッシュゲイン）だ。



ギャンは大攻撃をキャンセルして、ペンシルミサイル。安定した3段。でも倒れない…。

ここに書いてるキャラでも、もちろん基本パターンは使用可能だ。臨機応変に対処してくれ。

本当にこれが最強のMS?? 対CPU戦 VSドルメル

最強を誇るべき(はずの)最後の敵ドルメル。しかしその強さは、他のMSを前にしてもろくも崩れ去るのであった。

担当：DS1

[illegible]ジオングの[illegible]

実はドルメルは、最後の敵にもかかわらず、ジオングよりもはるかに楽なのである。

待ち続ければ、跳び込み攻撃やヒートパイルの後に、ほぼ確実に反撃することができ、ジオングのように飛び道具で削られ続ける心配もない。

おまけに、2段ジャンプを持つキャラは共通の攻略法があり、苦戦知らずの相手と言ってもいいだろう。

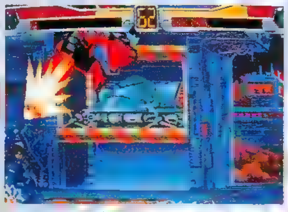
基本はやはり待ちだ!!

対ドルメル戦でも、待ちの闘いが主体となる。では、その基本となるパターンを写真と併せて見てもらおう。

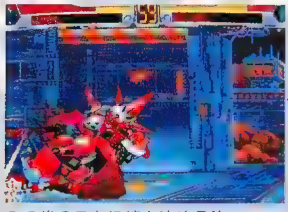
●開始直後すぐにバックダッシュ（バックジャンプ）で、画面端までさがって待機する。


ヒートパイルなどに注意しつつさがる。

●ドルメルの跳び込みからの連続技1セットをすべてガードして…、


この技で跳び込まれたら…、


必ず小攻撃からの連続技を出してくるので…、


この後のスキに技を決めろ!!

●小攻撃の連打で突き放す(ヒートパイル後も、同様に小攻撃で突き放す)。



なかなか体力を減らせず時間もかかるが、以上のパターンですべてのキャラが確実にドルメルに勝つことが可能だ。

ただし、前述したとおり2段ジャンプを持つキャラや、一部のキャラにはもっと簡単に勝てるパターンが存在する。そちらのほうは、各キャラの対応表も参考にしてもらいたい。

[illegible]の2段ジャンプパターン

シャア専用ザク、シャア専用ゲルググ、そしてギャンは、ドルメルに対して簡単に勝てるパターンがある。それを紹介しよう。



●2段ジャンプの着地点が、ドルメルの後ろになるぐらいの距離から跳び込む。



●ドルメルはメガスマッシュで撃墜しようとするので、当たる直前に2段目のジャンプ。



●ドルメルは再びメガスマッシュを撃つので、後ろから投げる。

これを繰り返すだけで楽にドルメルに勝ててしまう。ぜひとも活用してもらいたい。

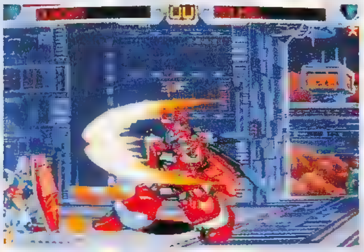
わずかばかりの補足説明

ドルメルは、ごくまれになにもせず歩いてきての投げや、近距離でメガスマッシュを連射してくることがある。

近距離でのメガスマッシュについては、ほとんどのキャラが立ち大攻撃で追い払えるぞ。

対応表については、お手軽に返せるものを書いたが、素直に自分の得意な連続技を使ってもいいだろう。

とにかく、ジオングを倒せたならば、99%はクリアしたも同然である。それほどにドルメルは楽なのである。ジオングで詰まっている人は「次のドルメルもどうせ激強なのだろう」と思っているかもしれないが、まったくそんなことはない。あきらめずにエンディングを目指そう。


メガスマッシュで削りにきたら…、


立ち大攻撃で返せ!!

キャラ別ドルメル対応表

ガンダム	小攻撃連射
ガンキャノン	転ばせて当て投げパターン
ザク	小攻撃連射
シャア専用ザク	2段ジャンプパターン
グフ	小攻撃連射
ドム	転ばせて当て投げパターン
ズゴック	スクリュークロー
シャア専用ズゴック	スクリュークロー
ゲルググ	百烈突き
シャア専用ゲルググ	2段ジャンプパターン
ギャン	2段ジャンプパターン
アッガイ	バルカン

遂に最終回!脳ミソ&指先フル回転!!

PUZZLE&ACTION イチダントアール

©SEGA

残りのゲームの攻略をお届けします(一部例外あり)。

担当：いなりん

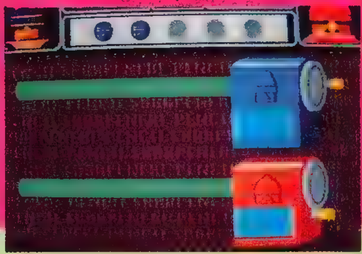
今まで読んでいない人へ

このイチダントアールの攻略は、2人以上でのプレイを前提としている。この場合、2人同時プレイをやる方法と、1人プレイで他の人がアシストに徹する方法(オプション)がある。

それではゲームごとに攻略を書いていこう。

一番削り

別に攻略でもないのだが、2人同時プレイのときは1回1回交互にやると疲れが少なくなる。ただ、完全に相手まかせにしてしまうと、その人がミスした時がこわいので、ある程度長い鉛筆が出てきたときは2人共まわしたほうがよいだろう。



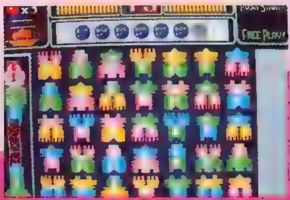
こんなに長いのは2人でやったほうがよい。

なお余談ではあるが、レバーはちゃんと時計回りにまわさないと反応してくれない。

くつ月ロケット

2人同時・オプション付きなら、1人が上のパーツから、もう1人が下のパーツから探していくのがよいだろう。別に一番上のパーツから順番に入れていかなくてもよい。まん中のパーツからでも一番下のパーツから入れてもよい。

また、このゲームをステージ4の3人目以降に選びノルマ7までノーミスで進むと、写真のようにパーツが2個連続で抜けているパターンが出てくる。

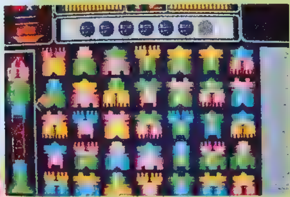


初めてコレが出たときは、泣きたくなりました。

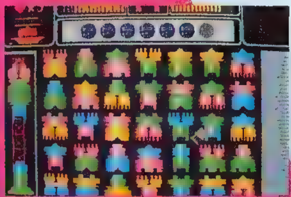
この場合は、上のパーツの上側の部分と下のパーツの下側の部分に注目する。選べるパーツの中から、この部分を含んでいるパーツすべてを見つける。

そして、このパーツの中からそのパーツ同士がかみ合うペアを見つけるのである。

この問題は2つのパーツだけ探せばよい、時間をかけて(あまりないが)探そう。



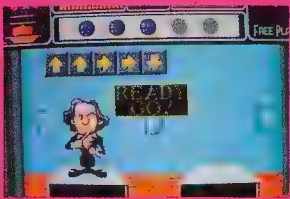
この上の部分はこのパーツが当たりで…、



下の部分はこれ、時間との勝負だ。

ベートー弁当・う～運命

私の個人的なやり方であるが、画面のカーソルを見ないで、順番を手に覚えこませてやるのである。



このときレバーを一緒に動かす。

これは、ノルマが始まって指示が左から出てくるときに、一緒にレバーを動かして手に覚えさせるのがよい。

チキチキチキンレース

こんな方法もあるぞ、という程度だが一つのやり方を書いておこう。これは「1人でずらし押し法」と今勝手に名前を考えたのだが、2人同時プレイのときに使える。

まず1人用のボタンに左手を、2人用のボタンに右手を置いておく。そして「ここだ!!」と思ったところで右手→左手とほんの一瞬だけずらしてボタンを押すのである。

だんだ団子

このゲームに関しても攻略法というか、コツみたいなものを置いておこう。

それは串を出してお団子を刺すときは、その右側にあるお団子のバウンドを見ているということである。どういうことかというと、一番左にあるお団子を串で刺すためにボタンを押そうとしているときはそのお団子のバウンドは見切っているはずである。これをボタンを押してからお団子を串で刺すまで見守っているのは時間のムダなので、このときに次のお団子のバウンドを見ておこうということである。



もうすでにピンクの団子のバウンドを見ておく。

ボスアダーとの対決

ステージ4の4人目の子分を倒すと、いよいよボスアダーとの対決となる。しかしレバーを前に入れっぱなしにして、ボスアダーの横で剣を振っていればあっさり倒すことができる。下手に上から降ってくる弾を避けようとしないほうがよい。



この位置でひたすら剣を振る。

ちなみにタイムオーバーになるとライフが1つなくなり、ダメージはそのままで再びはじまる。もちろんライフが0になるとゲームオーバーである。

以上でイチダントアールの攻略は終わりである。なおゲーム別攻略で触れていない「飛ぶっ巣」、「カンオケBOX」、「UFO」、「奥様は窓」の4つのゲームに関してはあまりいい攻略法が見つかっていない。何度も練習してもらうしかない。

パイア
発売決定!!

増刊!!

で
最強の1冊! 10月13日(木)発売!
予価1,280円! 前代未聞の決定版がここに登場!

ヴァンパイアの本当の凄さを伝えたい!!

ヴァンパイアの魅力は数多い。しかし、現在その魅力を活かしたプレイ、対戦を行っているとは言い難い。ただの連打からでは成り立たない「目押しコンボ」。ラッシュや削り攻撃をも打ち崩す「ガードキャンセル攻撃」。様々な威力と使用方法で試合の局面を塗り替える「スペシャル必殺技」。そして、それらを駆使した起き上がり攻撃など、多彩な展開が随所に盛り込まれているのだ。けっして難しくはないこれらの技の数々。ゲーメストの記事とともに、存分に理解をするうえで必須の書物となるだろう。ヴァンパイアの真の面白さを理解するのはこれからだ。その頂点を極めるゲーメスト増刊「ヴァンパイア」!乞御期待!!


ビデオ!!
ヴァン
一挙2作
ビデオ
「ヴァンパイア」
堂々登場!
各キャラの秘密を探る「キャラクター紹介編」から、初心者にも分かりやすい対CPU戦、不可思議なキャラたちが繰り広げる対戦プレイ、そして目押しコンボ、ガードキャンセルなどの特殊テクニック、おなじみ大道芸も盛り込んで、今ここに登場!
10月8日(土)発売予定
全90分予価6,800円
全キャラ開発者カラーイラスト付きで完全紹介!
基本技、必殺技、目白押し連続技など徹底解説!
本誌ゲーメストをも超える完全攻略特集!
豪華保存版の㊙設定資料集を満載!
1000名に総額100万円のヴァンパイアグッズなどプレゼント!
そして、ヴァンパイア最大の謎がここで明らかになる!
大増ペー
増刊シリーズ中、

増刊号、ビデオ・CDも快進撃だ!!

ゲーメスト入魂のAVソフト



CPU戦、対戦、大道芸。ぜーんぶ120%の密度で入ってるけど、それだけじゃないんだな。本当に凄い「連続技」と「ゴウキ戦」―見ればわかる、見なきゃわからんこの凄さ。

■7000円　■90分

通販番号:GV-9　特典:ハルログお面

スーパーストリートファイターⅡX



いま再び真の英雄の頂点を極めん!14人の英雄たちは、1通の招待状に誘われ、暗黒超武会へと。そして現れる闇の覇王ゼウス。奴から勝利を勝ち取るための必須アイテムだ。

■6500円　■70分

通販番号:GV-10　特典:雑君手裏剣

ワールドヒーローズ2JET



巷で噂(?)の内球マニア(©田渕健康)の必需品、これが猫戦艦ペーパークラフトだ。心して崇めるがよい。



見た目のわりに、激ムズの極上パロディウス。にっくきタコのA子を倒すため、今日もこいつは……(何も考えてない)。マリ子さんファンも、ひかるちゃんファンもハンカチ持って待て!!

■6000円　■75分

通販番号:GV-11　特典:猫戦艦紙模型

極上パロディウス



93年夏、ゲーメストが主催するゲーム大会「全日本餓狼伝説2チャンピオンシップ」の名場面を完全収録。優勝したアンディの華麗な動きに君の眼はくぎづけになるだろう。

■6000円　■60分

通販番号:GV-5　特典:ガロ2指相撲

餓狼伝説2最強バトル



新キャラを3人加え、三闘士にクラウザー、そしてゲストキャラにリョウ・サカザキまで迎えた豪華な顔ぶれの餓狼伝説スペシャル。対リョウ戦パーフェクト攻略など充実の完成度。

■7000円　■120分

通販番号:GV-6　特典:攻略小冊子

餓狼伝説スペシャル



新キャラを4人加えただけではなく、ゲームシステムも新たに練り直された。その新システムのコンボシステムに注目し、連続技の研究と対戦に重点を置いた攻略ビデオ。

■6800円　■90分

通販番号:GV-7　特典:攻略小冊子

スーパーストリートファイターⅡ



リョウが暴れ、ロバートが疾駆し、ユリが勝手に脱ぎ脱ぎする。全キャラ対CPU戦は当然ながら、注目すべき点はギース完全攻略だ。これでギャラリーの熱いまなざしは君のもの!!

■6800円　■90分

通販番号:GV-8　特典:攻略小冊子

龍虎の拳2



記念すべきゲーメストビデオの第一弾。現在の横スクロールアクションゲームの原形を創ったともいえるFFを、豪快にビデオ化。ハガーによる1コインノーミスクリアプレイは必見だ!

■7800円　■60分

通販番号:GV-1　特典:テレカ

ファイナルファイト



今でも圧倒的人気を誇る、餓狼伝説シリーズ第2弾「餓狼伝説2」。並みいるライバルたち、そして悪の帝王W・クラウザーを倒すため、超必殺技を体得せよ!

■6000円　■60分

通販番号:GV-2　特典:舞さま扇子

餓狼伝説2



古今東西、老若男女、世界各地から時空を超え、英雄たちが集結した。真の英雄を目指し、繰り広げられる闘いが今始まる。ゲーメストライター陣による攻略で、1コインクリアも楽勝。

■6000円　■64分

通販番号:GV-3　特典:雑君紙相撲

ワールドヒーローズ2



対戦格闘ゲームに剣劇が登場だ。侍をモチーフに独特の雰囲気と世界観を漂わせた意欲作。さまざまな趣向を凝らした結果、120分という大作になってしまったけれど、最後まで君を飽きさせないぞ。

■7000円　■120分

通販番号:GV-4　特典:テレカ

サムライスピリッツ

ゲーメストのCD&ビデオがより一層お求めになりやすくなりました

通販で買う

ゲーメストのCD&ビデオは通販で買える!くわしくは以下の窓口まで確認確認確認だぁ!!

☎03(3293)9326

新声社　読者サービス部



ゲーメストがCD制作に乗りだした―その、記念すべき1枚目のCDは「戦国エース」。シューティングゲームに和洋が混沌と入り交ざった、独特の舞台設定の裏に奏でられる名曲をじっくり聴いてくれ。

戦国エース

■3000円　■35分

通販番号:GCD-1



ゲーメストとカプコンの共同企画による幻のゲームがCDになった。ゲームをプレイしている感覚で曲を聴けるゲームシミュレーションがウリ。SEは未使用のものも含めてすべてを収録。

アルティミットエコロジー

■2800円　■45分

通販番号:GCD-2



シューティングの世界に機械兵器とファンタジーをうまく組み合わせたド派手な縦シューを完全掌握。亜人国家ゴブリガン帝国を舞台に暴れまわるサウンドは、聴いていて爽快感あふれること間違いナシ。

魔法大作戦

■1800円　■47分

通販番号:GCD-3

お店で直接買う　★ゲーメストのビデオ&CDは以下のお店でも買えます!★

- ラオックスザコンピュータゲーム館2F　〒101　東京都千代田区外神田1-8-8　☎03(3251)3100
- ㈱ロケット本店ソフト売場　〒101　東京都千代田区神田佐久間町1-14-1　☎03(3257)0606
- ㈱ロケットソフトセンター1F　〒101　東京都千代田区外神田1-15-13　☎03(3257)0017
- ㈱ロケットソフト2　3F　〒101　東京都千代田区外神田1-15-14　☎03(3257)0004
- まんがの森　新宿店　〒160　東京都新宿区新宿3-35-1　☎03(3341)0921
- 株式会社キムラヤ町田パートⅡ　〒194　東京都町田市原町田4-2-3　☎0427(20)0200
- アニメック　〒160　東京都新宿区新宿2-1-1ラポートピアビル2F　☎03(3354)2261



國府田マリ子さんも熱演してくれたこのビデオ、ファンならそれだけでも買いたね!

ゲーメスト最新巻は極上ですう〜!!

ゲーメスト初のシューティングビデオとなった「極上パロディウス」。文字通り、極上の出来となったぞ!ナレーターに人気声優、國府田マリ子さんを迎えて、ちちびんたリカも腰をくねらせ、歓喜の宴だー!!

極パロビデオ・優雅に活躍!!



ゲーメストはいつでも絶好調!

ゲーメスト怒涛の増刊号



一大ブームを巻き起こしたご存じストII。その魅力のすべてを完全凝縮ーキャラ紹介、全技一覧表&コマンド、攻略法、開発秘話などの内容盛りだくさん。君はストIIの原点を知る。

ストリートファイターII
■1000円 ■148頁



対戦アクションの最高峰、ストIIダッシュ。あの四天王の参入で、ますます高度化した話題の対戦攻略をはじめ、四天王必勝法、連続技集ほか、人気漫画家によるイラスト集もあり。

ストリートファイターIIダッシュ
■1200円 ■164頁



カプコンゲーム第一弾バルガスから1991年のストII、キャプテンコマンドーまですべてのゲームを完全網羅。カプコンファンならずとも、絶対お得なこの一冊。

1991オールカプコン
■1200円 ■164頁



完全大好評だったギャルズアイランドから3年。すべてのゲーマーの期待を背負い、再びアーケードの女性キャラが大集合。人気投票ベスト30から開発者描き下ろしイラストまで。

ギャルズアイランド2
■1200円 ■148頁



あの餓狼伝説がパワーアップして帰ってきた!開発陣描き下ろしイラストをはじめ、対戦CPU攻略、大張正己描き下ろしポスターなど豪華内容盛りだくさん。

餓狼伝説2
■1200円 ■148頁



最新格闘ゲームを集めたこの一冊。ワールドヒーローズ2、マッスルボマー、マーシャルチャンピオンなど、あらゆるゲームから格闘家たちが集結。開発者描き下ろしイラスト、雑君の4コマもあり!

最新格闘ゲーム
■980円 ■148頁



ADKの人気格闘ゲーム、ワールドヒーローズ2をこの一冊に完全凝縮!開発陣描き下ろしイラストをはじめ、全技リスト、開発者インタビューなど。英雄の頂点に立つのは誰だ!

ワールドヒーローズ2
■1200円 ■148頁



アクションバトルゲーム、サムライスピリッツ。その魅力をこの一冊に凝縮!設定原画、完全攻略、インタビューなどを満載!もちろんポスター付きだ!君の刀で悪を裁け。

サムライスピリッツ
■1280円 ■164頁



大好評だった最新格闘ゲームの2作目。龍虎の拳2を筆頭に、バトルクロード、餓狼伝説SP、スーパーストIIなど格闘ゲームを一挙紹介。ちょっぴり攻略。

最新格闘ゲーム2
■980円 ■148頁



餓狼伝説スペシャルの魅力をこの一冊に完全収録。対CPU&対戦攻略をはじめ、開発者インタビュー、メーカー描き下ろし&特大ポスターなど。

餓狼伝説スペシャル
■1280円 ■164頁



誰もが知るストIIが、新キャラを引き連れて帰ってきた。メーカー描き下ろしイラストをはじめ、対CPU&対戦攻略、開発者インタビューほか、スーパーストIIの魅力を完全収録。

スーパーストリートファイターII
■1280円 ■164頁



ゲームキャラの祭典、ギャルズアイランドのVOL3。人気投票ベスト30からフルリストまで、ゲーセンの華、女性ゲームキャラのすべてをこの一冊に満載!

ギャルズアイランド3
■1280円 ■148頁



ミスタービッグはもちろんのこと、あのギース様だってノーミスで倒すことができるようになる。おなじみ対戦攻略も熱い!ほか、アニメやCMインタビューなど。

龍虎の拳2
■1280円 ■148頁



巷ではバーチャファイタージャンキーというのがいるらしい?そんな方々への特効薬に増刊はいかがでしょう。これでコマ劇場横に生息するマニアゲーマーを退治してくれ!

バーチャファイター
■1280円 ■148頁



エックスのすべてをこの一冊に完全凝縮!カプコン描き下ろしイラスト、対CPU戦&対戦攻略、データファイルetc。君の望むものはこの一冊にはいっているぞ!

スーパーストリートファイターIIX
■1280円 ■190頁



独りぼっちの太陽が波間で微笑む夏の浜辺。大きめのサングラスのキミはキュートな渚のエンジェル。夏だね。サマー、って感じ。ボクはビーチで「JET増刊」。キミに読んであげよう。

ワールドヒーローズ2JET
■1280円 ■164頁



ゲーメスト増刊最新刊は異色の横シュー増刊!

ゲーメスト増刊初の試み■その壱➡大人気の横シュー増刊に!A級シューターも納得の一冊■その弐➡よーく見てくれよ。いつもより全体のページ数は少なめだけど、カラーページの比率は50%から90%に増大しているぞ■その参➡表紙のある面が違っているのには気付いたかな?そう、ゲーメスト誌上初、左開きの本なのだ!■この他にも、あいつこいつ紙飛行機の付録や設定原画、開発者直撃インタビューなど盛りだくさんの一冊だ!!■定価1280円■128頁

極上パロディウス好評発売中!!

今度のカプコンはメカものだァ!

POWERED GEAR

STRATEGIC VARIANT ARMOR EQUIPMENT

©カプコン

F・F（ファイナルファイト）型アクションをコンスタントに提供し続けているカプコンから、久々にロボットアクションが登場だ。

担当：KAL

これはホンモノ機械に涙しろ!



カプコンはこれまでに、現代モノ、歴史モノ、ファンタジーモノ、近未来モノと、様々なジャンルのファイナルファイト型（ベルトフロア型）アクションゲームを世に送り出してきた。そして今回新たにチャレンジするジャンルは、

オイルのように滲み出ている個性。マシン、人物共に、だ。

なんとメカモノ!それもバキバキのロボットアクションだ。

FF型アクションを作らせたら右に出るもののないカプコン製だ。D&D®、エイリアンVSプレデターなどでグラフィックの美しさ、アニメーションのなめらかさなどにも磨きがかかっていることを併せて考えれば、この鉄の獣たちが想像以上に激しく美しく躍動することくらい、ゲーメスト読者の君ならわかるはずだ。

さて、紹介2回目となる今回は、前回ストーリー紹介をしたのでシステム面の説明だ。

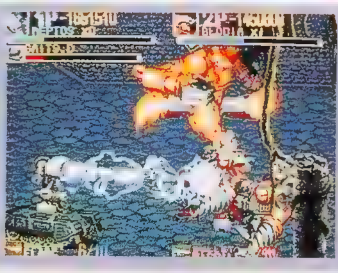


3人同時プレイシリーズ。中央の黒いのが敵だ。

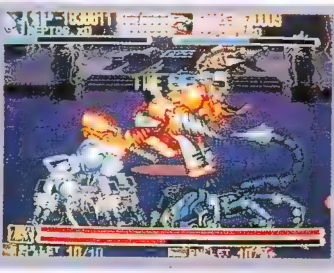
パーツの組み合わせは160以上!自分の機体を作れ!

プレイヤーは、ゲームスタート前に4人の主人公の中から1人を選択することになる。しかし、それとは別に、各機種、機体が肩の「サブウェポン」パーツ、腕の「アーム」パーツ、足の「レッグ」パーツの3つにわかれており、敵機を破壊して落としたパーツと換装することにより、様々な形態をとることが可能だ。

これにより千差万別の戦い方ができるが、基本能力（移動速度や攻撃力など）は若干影響してくるぞ。



1Pは火炎放射器とスパークアーム、それに下半身をキャタピラに変えている。



1Pは下半身を4足歩行型に換装。素早く動ける。2Pは腕をクローからドリルへ。

パーツによって操作方法が若干変化覚えるのが大変?

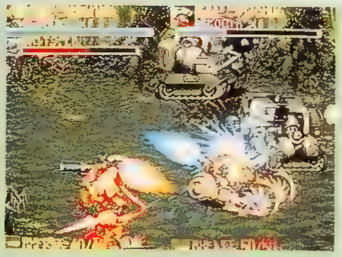
とはいっても、基本操作方法はこれまでにおなじみとなったものだ。

8方向レバーで自機を操作し、Aボタン（アタック）でアームによる攻撃、Bボタン（ジャンプ）でジャンプを、Cボタン（サブウェポン）でその時装備しているサブウェポンを発射する。A+B同時押しでメガクラッシュ（無敵、緊急回避用。エネルギーを少し消費する）、B+C同時押しで超メガクラッシュ（広範囲、破壊力満点だが、エネルギーを半分近く消費する）だ。

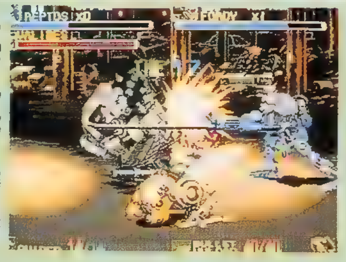
また、レバーを同方向へ2回入れるとダッシュ、ダッシュ中にAボタンでダッシュ攻撃が可能。もちろんジャンプ中にAでジャンプ攻撃、ジャンプ中にレバー下+Aで下突き（ストンピング）もできる。

さらにAを押してからレバーを前に入れることで、長距離攻撃が炸裂、と、ここまでは全マシン、全パーツに共通の操作法だ。あとは、各パーツによって特殊な操作法があったり、同じ操作をしても全然違った動き（攻撃）を見せたりする。

特にアームは操作も攻撃もまったく違うので、選択は慎重にやっていく必要がある。



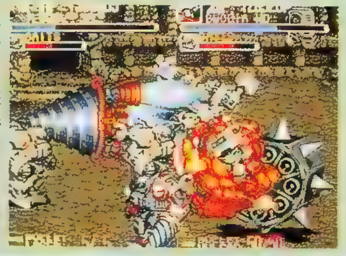
1Pガダッシュアタック!ちなみに、同じサブウエポンでも機体によって搭載量が違う。



1Pのノーマルアーム時の長距離攻撃が敵にHIT!突き刺すこれはパイ○パンカー!?



1P（黄）はキャタピラ時のストンピング、2P（赤）はホバーで普通に移動中。



1P、2P共にダッシュ攻撃中。下半身パーツが変わるだけで攻撃もこんなに変化する。

ステージクリア法ストーリーなどをデモを使って逐一解説

このゲームは、場面ごとに細かくデモシーンが入ってくる。内容は、ストーリー（戦況がどうなっているかとか、次の任務は何かとか）を語っているものから、主人公たちの会話、なかには任務の達成条件（そのステージのクリア方法）を説明しているものまである。

これが、なかなかに臨場感を高めてくれて、初プレイの人でもゲームの世界へ入っていけるよう、絶妙に演出されている。

もともとこのテのメカものが「たまらなく好きだぁぁ～～!」という人なら、湯でも沸かせるほどに熱くなれること請け合いだ。

ただ、あんまり何回もデモが割って入っては、ゲーム進行がだるくなってしまうのでは?と心配される向きもあると思うので付け加えておくが、決してリズムを損なったりはしない。安心してくれい!



最後までお世話になる通信係のおねえさん。超～好み!ファンクラブ作っちゃおうかな。









ロボットもので同時プレイ可能とくれば…そう、合体だ!!

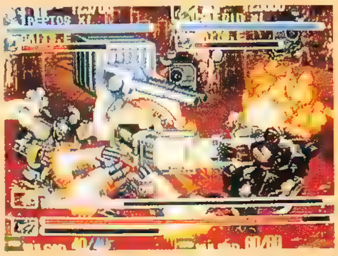
2人以上同時プレイ時のみ、ステージ途中に出現する無線機アイテム（特定の敵を破壊すると出現）を取ることで、ステージボスとの対決の際、変型合体して大型ロボットになることができるのだ。

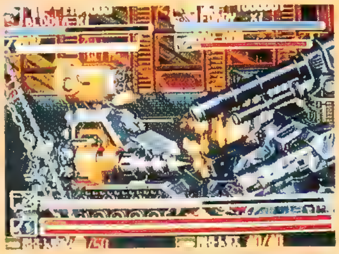
　この大型ロボットに合体していられるのはわずか20秒間。しかし、この間は一切敵の攻撃を受け付けない。そのうえ攻撃力はバラのときの比ではないので、同時プレイをしているなら、ぜひ無線機を拾いあげていただきたい。

　ちなみに合体中の操作は、すべてのプレイヤーの操作を受けつけてくれている。息を合わせて闘おう。

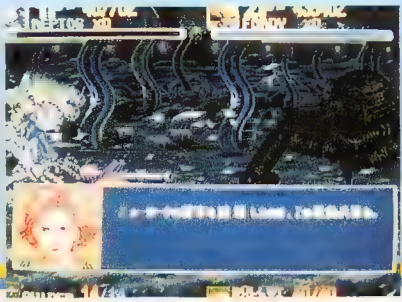
　合体の種類もいくつかあるので、楽しみに待っていよう。


ボス前にパーツが届けられる。


ボス（黒い奴）を蹴散らせ〜。


もうどっちがボスかわからん。


タイムアタックのステージだ。時間内に目的地にたどり着け。


主人公たちの会話も、重要な場面で見ることができる。


こちらも最後までお世話になる敵の大将さん。激格好いい。

もうすぐ彼女たちがやってくる!!

スーパーリアル麻雀PV

©SETA

ついに発売間近となったPV。今回は3人のプライベートな部分にも触れていくぞ。

担当：TEZU

今度の3人は同級生

相変わらず人気爆発のこのシリーズ。PⅢ、PⅣは姉妹で相手をしてくれたけど、今回の3人組は私立「月浪学園」の同級生なのだ。

入学した年に3人で同好会を作ったのだが、正式な部にするためには人数が足りない。

そこで、部員候補としてキミに白羽の矢が立ったのだ。



勝った勝った～。バンザ～イ。

3人の家で麻雀をして見事勝ち抜けば、ご褒美と共に正式な部員になることができるぞ。

とはいっても彼女たちも部員だけあってかなりの腕前。あまり腕に自信のない人は、この時に備えて友達と卓を囲んでおくのもいいんじゃないかな？

通常シーンのアニメにも注目

脱衣シーンの凄さもさることながら、今回はそれ以外の部分のアニメショーンも非常に凝った作りになっているぞ。

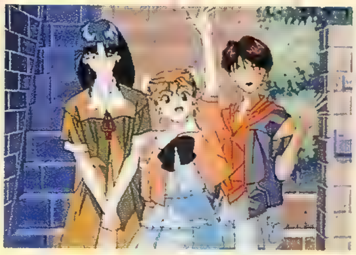
オープニングでは、キミの麻雀の強さを噂で聞いた3人が、教室でボ～ッとしているキミを勧誘にやってくるのだ。

このシーンについては、ページの下でド～ンと紹介しているので、そこを見てほしいぞ。

そんなわけでキミは彼女たちの家で麻雀をすることになる。

う～、3人と早く勝負したいよぉ、という人もいるかもしれないが、ここは発売までもうしばらくのガマン。

そのかわりといってはなんだが、彼女たちの私生活と、麻雀についての考え方を、ちょっとだけ探ってみたぞ。



今度また麻雀やりにきてね～。

●遠野みづき

生まれは墨田区の向島。下町育ちのみづきちゃんの楽しみは、とにかく食べること。

ほとんどの食べ物が好きで、兄と焼き肉食べ放題の店に行って食べまくるのが一番の楽しみらしい。でも、漬け物類だけはどうしても食べられないそうだ（特に奈良漬け）。

スポーツ、特にサッカーが好きで、横浜フリューゲルスの大嶽選手の大ファン。女子サッカーをしきりにやりたがっている。

麻雀についてはあくまで趣味の一つと割り切っている。好きな役は断公九。普段の性格とは裏腹に、麻雀のほうは堅実派なのかもしれないぞ。

●藤原 綾



清楚という言葉がぴったり。

どこから見ても「お嬢様」の薫りが漂う綾ちゃん。

そんな彼女も実はアルバイトをしているのだ。その仕事は読書の好きな彼女らしく、市立図書館の本の補修係。図書館に通っていくうちに頼まれるようになったようだ。好きな小説家のアンソロジーを作るのにも役だってるみたいだね。

麻雀は、最初は抵抗があったようだけど、わかり始めると自分で本を読んで研究してしまうほどのめり込んでしまったらしい。好きな役は三色同順。几帳面な彼女らしいよね。

●早坂 晶

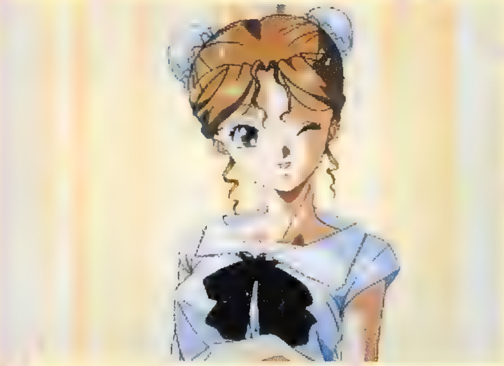
台湾生まれのバイリンガルである晶ちゃん。買い物が大好きで、友達や母親を連れて毎週のように出かけているようだ。最近読書に目覚め、「マディソン郡の橋」を読んで（綾に薦められた）感動のあまり大泣きしたとか。

麻雀は台湾にいたころ、メイドたちに鍛えられたらしく、相当の腕前のようだ。

好きな役はなんと役満。好きだからといって、そうそうできるハズはないのだが、本場仕込みの彼女の腕前をもってすれば、結構簡単にできてしまうらしい。負けず嫌いの彼女を打ち負かすには、相当の苦労を覚悟しないとね。

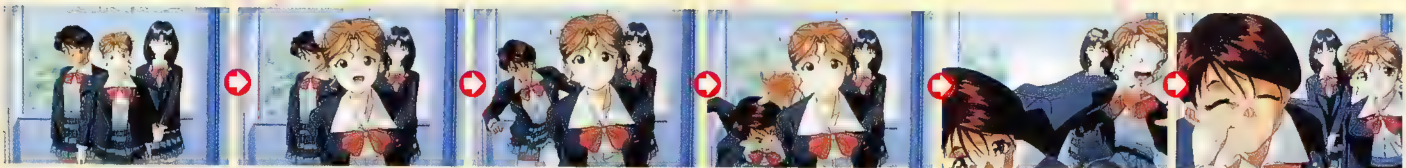


最近人気上昇のショートカットだ。



キュートな魅力がポイント。麻雀も強いぞ。

これがウワサのオープニングだ!!



晶「ね～ね～あんた麻雀強いんだって？私たち強い人探してたの！」　みづき「とりあえず放課後、私の家に来てね！」　綾「あの…よろしくお願いします」

ニューゲームジャングル

血沸き肉躍るプロレスラーたちの…

ブレイジングトルネード

打撃と投げすべてを使いこなしてプロレス界の頂点に立つのは、はたしてだれだ!!

担当：MAN次郎


バックを取ってA＋Bを同時押しすると、大技が決まる。

気軽に楽しめるプロレスゲームがこれ、ブレイジングトルネードだ。操作も簡単なので、少しプレイすればすぐに上手になれるぞ。

大まかなルールっす!!

まずは、8方向レバーでリング上を動き回り、3つあるボタンで各種の操作をする。

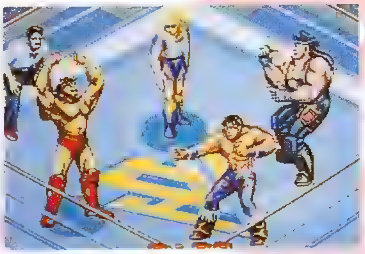
ボタンは、左からA、B、Cとなっており、Aボタンが弱い打撃で、Bボタンが強い攻撃、Cボタンはダッシュとなっている。相手の技をガードするときは、Aボタンを押しっぱなしにするといい。

組み合ったときもさほど操作に変わりはなく、Aが小技でBが大技、レバーを入れると技が変わるというわけ。Cボタンは、つかんだ相手をロープに振れる仕組みになっている。

相手を投げるときは、ボタン連打はダメ!!組み合った瞬間にタイミングよくボタンを押そう。早すぎても遅すぎてもダメで、これぱかりは自分でやってみるしかない。くれぐれもレバー入力を忘れずに。

90秒一本勝負!!

基本ルールは、90秒1本勝負で（対戦は3分）、フォール、ギブアップ、リングアウトにより決着がつく。一つ覚えておいてほしいのが、このゲームには体力ゲージがない

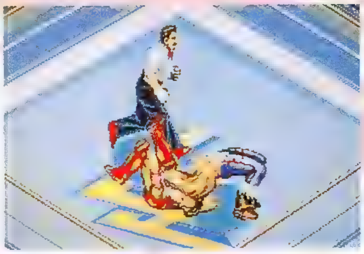

試合中1P、もしくは2Pボタンでアピールができるぞ。

ということ。自分の体力があるかないかは、ダウンしたときに星が出るか出ないかで見分けることができ、その星の数は、0、2、4、の3種類となっている。星が多ければ多いほどダメージをくらっているというわけだ。

では、少々細かいテクニックについてふれてみたいと思う。これを知ってる、知らないでは、闘いの中で大きな差になるぞ。

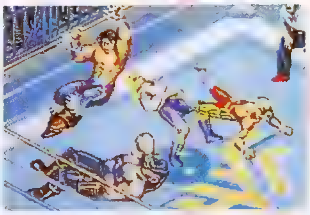
ムリヤリ起こしとギブアップ技

どちらも相手がリング上で倒れているときに使用。ムリヤリ起こしが敵に近づいてAボタン、ギブアップ技が（相手の体力が少なければ）Bボタンとなっている。ギブアップ技のほうは、相手の上半身に近づく、もしくは下半身に近づくことで技に多少の変わりが出てくるぞ。


Cボタンでフォール可能!!でもこれは、スープレックス。

凶器攻撃

場外に出たとき、フェンスに向かってレバー＋Aボタンで凶器が拾える。普通に相手をぶんなぐるよりも、より多くのダメージが期待されそう。


ポストに昇って跳び込むことも…。

最後にキャラごとのコマンド表を載せてみた。どれもすごくインパクトが強い技ばかり（威力も）なので、使いこなしていちはやく町のヒーローになってみよう。

ザマ		ファイアバード		ヴォルフィ		西郷		ハヤテ		ホウ		ブルノイ		エリク	
バックドロップ	バックから組んで Bボタン	ラ・ケブラータ	場外の敵に向かって 走りながら Bボタン	脇固め	組んでから ↓＋Bボタン	裏投げ	バックから組んで Aボタン	ツームストンドライバー	組んでから Bボタン	ソバット	組んでから →＋Bボタン	ラブファイヤー	組んでから ↓＋Bボタン	フィッシャーマンズスープレックス	組んでから ↓＋Bボタン
ニューアロークラッシュ	組んでから ←↖↓↑＋AB 同時押し	エッフェルドパラシュート	組んでから ←↖↓↘→＋AB 同時押し	グラス・ブリッジ・ホールド	組んでから ←↖↓↘→＋AB 同時押し	土佐一本スープレックス	組んでから レバー1回転AB 同時押し	ヘッドエキスプレス	組んでから ←→←→＋AB 同時押し	鉤風車	組んでから ←→←→＋AB 同時押し	ブルノイストンパー	組んでから レバー1回転＋ AB 同時押し	デッドリーゴーラウンド	組んでから ←↖↓↑＋AB 同時押し

開発リポートVol.FINAL
次号より完成Ver攻略突入!!

バーチャコップ

©SEGA

ついに、AMショー出展バージョンが完成!!

担当：FRS-N,O

今回のAMショーに出展するバージョンが完成、ついにステージ1～3の敵配置も終了した。



むむ、武器の取引現場だっ!!



ブロロロ…と轟音を立て（るかどうかは不明）スゴイ車が…。



我らがバーチャコップ参上!!（ってイメージ的にとらえてね）

これまで紹介したステージ2や3もテクスチャーの張り方がより濃密なものとなり、トラップ関係まで入っていたぞ。ここでは、くわしいことには触れないが、なんとトラックの運転士を倒さないとそのまま突っ込んできたり…まあ、そのへんは、発売（ショーで見られる人はAMショーで）されたときに実際に見てもらうとして、今回の取材では、タイトルデモまでキッチリと入っていた。主人公のレイジたちもついにゲームデモに登場してきたわけだ。

最後に控えるのは…!?

ステージ1～3については、本誌で何度か取り上げてきたが、この3ステージがスタート時にセレクトできるようになったのは既報どおりだ。ステージ2・3・1とか、1・3・2と毎回任意に選べるぞ。



これがステージセレクト画面。

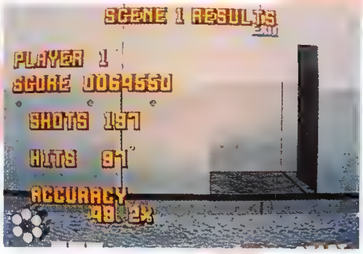
そして、今回「AMショーバージョン」となぜ書いたかという理由がここにあるのだが、この全3ステージをクリアすると「CONGRATULATIONS TO BE CONTINUED」と表示されている…。つまりだ、この後に最終イベントが用意されているらしいことは確実な模様だ。



EVLビル内うわ～い、社員がワラワラと押し寄せてくるぅ～。



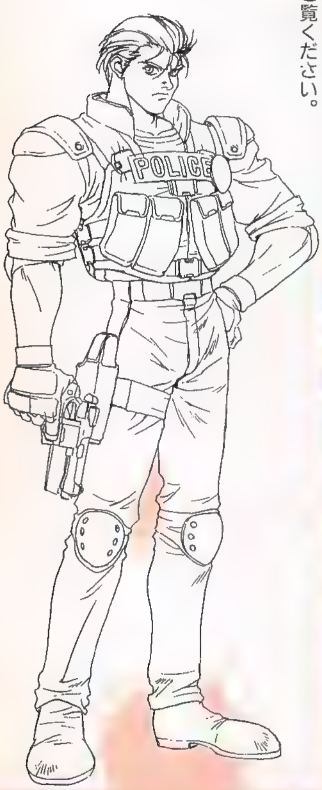
あー、高そうだよ、このパソコン。壊しちゃっていいの？　じゃ壊しちゃうよ。ドガラララ…!!ん～、爽快。パソコン、スパークド。



ひとつのステージはいくつかのシーンに分かれている。この先は…。

今回の戦利品その3

さて、しばらくお休みしていた戦利品シリーズ。久し振りに登場の今回、ドーンといただいてきましたので、とくとご覧ください。











踊りによって世界征服を企む秘密結社「ずんずん教」の野望を阻止せよ!!

ずんずん教の野望

家庭用セガマークⅢのころの古き良き時代を思わせるシューティングがセガから登場!!このゲームのすさまじいセンスに君はついて来られるかな!?

担当：FRS-N,O

ずんずん教VSお地蔵様

世は世紀末。秘密結社の「ずんずん教」は踊りによる世界征服を企んでいた。それを見ていた仏様たちは、その野望を阻止すべく「金地蔵」と「銀地蔵」を派遣した。世界に散らばり、踊り襲う「ずんずん教」を壊滅させろ!!

操作方法

8方向レバー＋2ボタン。Aボタンはショット、Bボタンはボム。ショットはアイテムでパワーアップ可能。最終的には4WAY＋速射状態が最強となる。

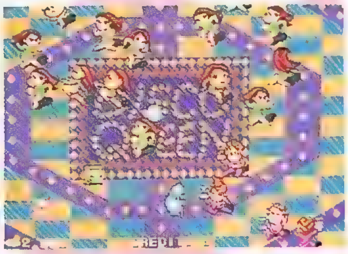


いきなりディスコですか。そうそう、派閥まであるのね、このゲームは。

「がんばれお地蔵様!!」

基本的に、画面上の敵（耐久力2）と追加される敵（同2）を倒せばステージクリア。このほか、敵のヘルパーと言えるザコ軍団（耐久力1）も襲いかかってくるぞ。

ずんずん教には支部があり「日本支部」「欧州支部」をはじめ計4支部から構成されている。これを全滅させると「秘密支部」が現れ、ここを壊滅すれば1周クリア。全2周ALLで、ひとつの支部は4面構成、最後にはそれぞれボスが控えている。



で、ディスコだ。もう物量作戦ってカンジ。

超スーパーミニ攻略

紹介が遅れたおわびに、ここでミニ攻略するぞ!!

●アイテムの良し悪し

スピードダウン以外は全部取ろう。スピードアップは全部取っても速すぎることはない。根こそぎ回収するのだ!!

●ステージセレクト

最初は、アメリカ支部を選ぼう。要するに右→左へと順に進むのがいい。日本から始めて順に右に進むと、アメリカ支部が激ムズになってしまうのだ。

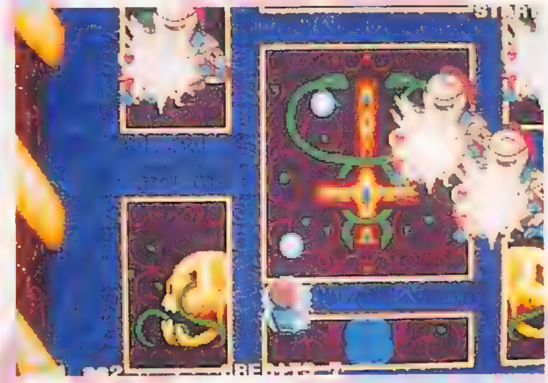


これですよ、これ!!酔っ払いのオヤジが電車内から現れる!!しかもオヤジの武器はおみやげを投げるというもの。すばらしきこのセンス!!

●敵は耐久力2!!

メインの敵（耐久力2）の奴を規定数倒せば面クリアとなる。横からわいてくる敵（耐久力1）の奴はいくら倒しても無限に現れるので耐久力2の全滅を目指せ!!

…今回はここまで。次回は誰もが一度はつまる、対ボス攻略を載せるぞ!!



対して一番弱いボス。分身したら右下でちょんちょんよけてるだけで倒せる。余裕。



誰もが一度はやられる日本支部のボス。ヘビ攻撃が逃げられない?こいつは画面端についたときに伸ばしてくるから、深追いしちゃいけないんだよ。

ゲームが今の姿のまま、ただ表現が細かくなったり、物語が長くなったり、スピードが速くなったりするだけなら、21世紀はつまらない時代になるだろう。

音、絵、テキストなど画面上で扱えるものを一体化する21世紀のメディアとして待望されているマルチメディア・マシン。実際のところはまだ実体化してはいませんが、期待は膨らむばかりです。
ところでこのマルチメディアという言葉、日本とアメリカではずいぶん異なる捉え方をされています。例えば日本ではマルチメディア市場というような言われ方をしますが、アメリカではマルチメディアそのものが何か市場を形成するという風には考えられていません。すなわち、現市場に対して新たな市場を開拓する「手段」として捉えられているのです。マルチメディアの実体がよく見えていないので、言葉の概念がまだまだ揺れているということでしょうか。
しかしどちらにせよ、日米ともにインフラ整備など根底で動いているものがあり、やがては各家庭に端末が置かれ、それを組んで双方向でやりとりするようなことが実現していくことでしょう。そのような環境になったときゲームはどうなっていくかというと、かなりのフィールドで活躍できるようになると期待する声が多いのが現状です。エンタテインメントの分野以外でも、すべてをわかりやすくグラフィックスで処理するというゲームの特性が存分に発揮されていくだろうと考えられているのです。もちろん現在のゲームの発展型ともいえるような、多人数参加型ゲームなども大いに進行するでしょう。
さらにもっと重要な変化も起きてきます。インフラが整備されると、電話、新聞、TV、音楽(オーディオ)などがひとつのマシンにつながれるという形で必然的に総合されていくわけですから、それに対応してエンタテインメントもいろいろ新しい形のものが可能になるのではないかということです。それは以前よく言われたメディアミックス戦略というようなものとは本質的に異なる地点で、エンタテインメントがミックスされていくことを示しています。
現在、スクウェアはスーパーファミコンというテレビゲームのハードをインフラとして、その中で最も多くのユーザーを抱えているRPGというジャンルを分母にして活躍しています。これは、ビジネスを前提とした考え方ともいえますが、それ以上に、より多くの人に見てもらえる、数のあるところに出て行かなくては作り手が納得しないということでもあります。やがてマルチメディアのインフラが整備された時には、スクウェアにとってそれが分母となっていくのです。
各家庭にCPUがあり光ケーブルで結ばれるその時には、現状の作り方から派生したものだけでなく、そこからさらにさまざまな映像エンタテインメントが集合していくことでしょう。その時にそれらをつなぐのは、やはりプログラムであると考えられます。しかも双方向、インタラクティブになるとこれは必然的にプログラム的なことが基盤になっていきます。そのとき、エンタテインメントのプログラムの才能をかかえる集団として、スクウェアは新たなフィールドを分母として活躍すべく、その持てる力をいかんなく発揮していきます。
ゲームが、単にこれまでのようなゲームでなくなる日、それはこれまでバラバラだったエンタテインメントが結集して、21世紀のエンタテインメントが生まれる日。そのとき核になるのは、きっとスクウェアに違いありません。

が

日。

ただいまスタッフ募集中

応募
●必要資料

履歴書に、希望する職種と広告を見た雑誌名を明記の上、必要資料と合わせて希望する勤務地までお送りください。
履歴書以外に下記の希望職種別必要資料をお送りいただきます。なお、お送りいただいた必要資料により書類選考をさせていただき、選考に残られた方は、追って面接のご連絡を差し上げます。
①グラフィックデザイナーをご希望の方:B4までのカラー作品3点およびスケッチやクロッキーなど各数点。
②プログラマーをご希望の方:使用できるプログラム言語とマシンの一覧表(書式自由)。
③企画をご希望の方:オリジナルゲームの企画書。
④サウンド・プログラマーをご希望の方:使用できるプログラム言語とマシン・楽器の一覧表(書式自由)。
⑤広報・宣伝をご希望の方:職務経歴書(書式自由)。
※①③の応募書類はご返却いたします。なお、ご不明な点は下記までお問い合せください。
TEL.03-5488-1515 採用担当

●応募書類送付先
東京勤務ご希望の方:〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6(株)スクウェア
大阪勤務ご希望の方:〒541 大阪府大阪市中央区北久宝寺町2-5-9 飛栄大阪ビル4F (株)スクウェア

SQUARE

株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館

ゲームが
ゲームで
なくなる

勤務地	東京:恵比寿　大阪:本町
職種	①グラフィックデザイナー②プログラマー③企画④サウンド・プログラマー(大阪のみ)⑤広報・宣伝(東京のみ)
内容	①ゲームキャラクター・背景などのグラフィックデザイン②ゲームソフトのプログラミング③ゲームストーリー・シナリオなどの企画立案④サウンド・ドライバーのプログラミング⑤スクウェアソフトに関する、一連の宣伝企画業務
標準勤務時間	10:00〜18:00　ただし開発部は裁量労働制実施。たとえ一日に分単位の在社時間でも、8時間勤務したとみなす制度です。時間の使い方は自由ですが、当然自分の仕事をこなしておくことが条件になります。広報・宣伝はフレックスタイム制。
給与	年齢にかかわらず、一部上場企業クラスの水準を維持しています。また、個人の能力・実績などを考え、その都度加味していきます。職能手当有り。　グラフィックデザイナー給与例:25歳/月給31万(諸手当込)
資格	①③は高卒以上30歳位まで。②④は高卒以上30歳位までで、アセンブラ(除くCASL)およびC言語がわかる方。⑤は高卒以上22歳〜30歳位。
仕事環境	開発部は集中力を高める個人ブース、各自の専用開発機材等、設備面も充実。
規定待遇	昇給年1回、賞与年2回、交通費支給、各種社会保険完備、退職金制度、貸付金制度、健保組合保養所、定期健康診断、財形、借上社宅制度(家賃の最大80%まで会社が負担)、自宅手当、持株会、海外社員旅行、海外旅行休暇制度。
休日	完全週休2日制です。また、年間休日は有給とは別に148日あり、自分の時間を充分にもてます。
●夏季休暇	夏季休暇は1ヶ月間。
●海外旅行休暇	勤続1年を過ぎた方は、10日間の海外旅行休暇をとることができます。有給の中から5日間と土日を加えれば、連続23日間までとることも可能です。さらに、旅行資金として1泊につき2万円が支給されます。


ATLUS
弱き者〃豪血寺〃の名を語るべからず！
豪血寺一族2
●忍耐メーターMAXで"一発奥義"が炸裂!!
●新たに5人の挑戦者を加えた13人が登場!!
●今度は4人の変身キャラが存在する!!
©ATLUS 1993, 1994, ALL RIGHTS RESERVED.
〒162 東京都新宿区津久戸町3-12 株式会社アトラス






The Future Is Now
SNK
新製品
真
SAMURAI SPIRITS
TM
真サムライスピリッツ
©SNK 1994
覇王丸地獄変
ネオジオ満員御礼、侍魂第二弾「真サムライスピリッツ」、乞うご期待!!
ご存じ侍日本大活劇、再び参上。
剣の道に終わりなし。
覇王丸が、右京が、十兵衛が…
再び修羅の道をゆく。
腕立つ輩も新登場。
お待ちかね侍日本大活劇第二幕、
今度は何処で、ひと暴れ?
NEO GEO
TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」



砕けろ人類…。
偽りの平和は、そのクーデターによって砕かれた!
数千のサイボーグ兵による武装決起に対し、地球連合軍は
ただちに鎮圧作戦を発動させた。
AD2282.10.24 GMT14:20 内乱のライア星へ。
人類史上、最も熾烈な戦いの幕が、いま開かれた……!
★プレイヤーは高機動ロボ!!
★オリジナルロボをビルドアップ!!
★多人数プレイで超合体攻撃!!
★敵の武器でパワーアップ!!



智恵と勇気で、立ち向かえ!!
ファンタジークイズ
登場!!
●4人の中からプレイヤーを選べ!!
●モンスターを倒してレベルアップ!!
QUIZ & DRAGONS
CAPCOM QUIZ GAME
クイズ アンド ドラゴンズ
TM
© CAPCOM 1992, 1994



CAPCOM
宇宙を砕くか、鋼の拳！
POWERED GEAR
STRATEGIC VARIANT ARMOR EQUIPMENT ™
パワード ギア
CPS II
第7弾
QSOUND™
QSound Chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。
©CAPCOM 1994 ALL RIGHTS RESERVED.

ゲーメスト 10.30 October 1994 No.128
平成6年10月30日発行(毎月2回15日、30日発行) 第9巻第24号通巻第128号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321
定価500円(本体485円) 送料40円



雑誌22445-10/30 Printed in Japan
T1022445100502